

# PENGEMBANGAN BONEKA JARI DALAM SENI KERAJINAN TANGAN DI KELAS V SDN GROWONG LOR 01 JUWANA PATI

## SKRIPSI

diajukan se<mark>ba</mark>ga<mark>i sal</mark>ah satu syara<mark>t untuk m</mark>emperoleh gelar Sarjana Pendidi<mark>k</mark>an

Oleh:

Rina Aprilia
1401413189

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2017

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan sebagai Media Pembelajaran Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati".

Nama : Rina Aprilia

NIM : 1401413189

Program Studi: S1 PGSD

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Pembimbing Utama,

Dra. Yuyarti, M.Pd. NIP. 195512<mark>121</mark>98<mark>203</mark>2001 Semarang, 12 Juni 2017

Pembimbing Pendamping,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. NIP. 198005052008011015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang

08201987031003

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati".

Nama : Rina Aprilia

NIM : 1401413189

Program Studi: S1 PGSD

rof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. NIP. 195604271986031001

Penguji,

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Senta tanggal 19 Juni 2014

Semarang, 19 Juni 2017

Panitia Ujian

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. NIP. 197701262008121003

Pembimbing Utama,

Dra. Yuyarti, M.Pd. NIP.195512121982032001 Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. NIP. 197711092008012018

Pembimbing Pendamping

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. NIP. 198005052008011015

#### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Aprilia

NIM : 1401413189

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati" dengan sebenarnya bahwa skripsi ini hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Juni 2017



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

#### MOTO DAN PERSEMBAHAN

#### **MOTO**

"Pendidikan bukan persiapan untuk hidup. Pendidikan adalah hidup itu sendiri.

(John Dewey)

"Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan." (Thomas Alfa Edision)

"Setiap orang belum tentu baik, tetapi selalu ada kebaikan pada setiap orang.

Jangan terlalu cepat menilai seseorang, karena setiap orang suci pasti punya masa lalu, dan setiap pendosa masih punya masa depan." (Oscar Wilde)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, karya ini saya
persembahkan kepada Kedua orangtua saya, "Bapak
Yarco dan Ibu Sutarni tercinta yang selalu menjadi
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
motivasi terbesarku, selalu mendukungku, dan tak hentihentinya mendo'akanku."

#### **ABSTRAK**

**Aprilia, Rina**. 2017. *Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yuyarti, Deni Setiawan. 241 halaman.

Pembelajaran SBK di kelas V SD Negeri Growong Lor 01 pada kegiatan praktik membuat kerajinan tangan masih kurang beryariatif dan kreativitas siswa masih tergolong rendah, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Peneliti mengembangkan boneka jari dengan berbagai variasi agar siswa lebih terampil dan kreatif. 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* dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk kelompok kecil, revisi produk, uji coba produk kelompok besar, revisi, dan produk akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Growong Lor 01 yang berjumlah 40 siswa, dan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah 40 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan angket, dokumentasi dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian, uji kelayakan oleh pakar produk sebesar 80,9% yang dinyatakan layak dan materi sebesar 85,41% yang menyatakan sangat layak. Hasil belajar siswa didapatkan dari nilai *pretest*, *posttest* siswa dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,44 berkriteria sedang, dan hasil penilaian produk boneka jari sebesar 68,75% berkriteria baik dengan nilai rata-rata 83,125.

Simpulan penelitian menunjukkan hasil 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 penelitian antara lain guru hendaknya menciptakan agar tercipta pembelajaran efektif, berkualitas, menyenangkan; siswa dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar serta dapat meningkatkan keterampilan dalam praktik membuat karya kerajinan; sekolah dapat mengembangkan produk hasil kreativitas siswa dalam mendukung dan meningkatkan kualitas sekolah.

Kata kunci: boneka jari; kerajinan tangan; media pembelajaran; SBK

#### **ABSTRACT**

**Aprilia, Rina**. 2017. Development of Finger Puppets in the Handcraftsmanship as Teaching Tools to Students of Grade V Elementary School Growong Lor 01 Juwana Pati. Thesis. Department of Primary Teaching. Faculty of Education. Universitas Negeri Semarang. Advisers: Yuyarti, Deni Setiawan. 241 pages.

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. I developed finger puppets in order that the students could be more skillful and in order to find out how to create a toy which could be used as teaching tools. The aim of the research was to find out the finger puppets design and their appropriateness and effectiveness as teaching tools in SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati.

This was Research and Development referring to the design developed by Sugiyono with potential measures and problems, data collection, product design, design validation, design revision, small group product testing, product revision, big group product testing, revision, and end-product. The population in this research was the students of grade V in SD Negeri Growong Lor 01 amounted 40, and the applied survey sampling was census survey. The applied data collection techniques were questionnaires fulfilling, interviews, documentation, and testing.

Based on the research, the result of appropriateness test taken by the medium expert i.e. 80,9% was confirmed as appropriate and material expert i.e. 85,41% was confirmed as very appropriate. Student learning outcomes was resulted from students' pretest and posttest grade points at N-gain test-result i.e. 0,44 at the medium stage, and the result of finger puppets products assessment i.e. 68,75% fulfills criterion of good at average point of 83,125.

From the research, I can draw a conclusion that the end-product of finger puppets design development based on 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 advice 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. NIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

#### PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Boneka Jari dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati", Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyedari bahwa skripsi tidak akan berhasil tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
- Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
- 3. Drs. Isa Anshori, M.Pd., Ketua Program Studi/Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
- 4. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji Skripsi, yang menguji dengan teliti dan memberikan banyak masukan kepada peneliti.
- 5. Dra. Yuyarti, M.Pd., Dosen Pembimbing Utama, yang memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
- Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Dosen Pembimbing Pendamping, yang memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
- Segenap karyawan Tata Usaha PGSD UNNES yang memberikan bantuan untuk kelancaran penyusunan skripsi.
- 8. Puji Astuti, S.Pd., Suprapti, S.Pd., Jani Sumito, S.Pd., M.Pd., Miftak, S.Pd., SD, Harji, S.Pd., Kepala SD di Gugus Dokter Cipto Mangunkusuma

Kecamatan Juwana, Kabupaten Pati yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan uji coba dan penelitian skripsi ini.

9. Joko Sutanto, S.Pd., Sudiyono, S.Pd., Sulisih, S.Pd., Yarlin, S.Pd., Tutiningsih, S.Pd., SD, Endang Biyati, S.Pd., Guru Kelas V Gugus Dokter Cipto Mangunkusuma telah membantu peneliti melaksanakan uji coba dan penelitian.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah yang berlimpah dari Allah SWT. peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat kepada pembaca dan perkembangan pendidikan. Saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun, sangat dibutuhkan peneliti demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

Semarang, 12 Juni 2017

Peneliti,

Rina Aprilia

NIM 1401413189

UNNES

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG** 

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN D	DEPAN	i
LEMBAR PE	RSETUJUAN PEMBIMBINGError! Bookmark not	defined.
LEMBAR PE	NGESAHAN UJIAN SKRIPSIError! Bookmark not	defined.
PERNYATAA	N KEASLIAN	ii
MOTO DAN I	PE <mark>R</mark> SEMBAHAN	v
ABSTRAK		vi
PRAKAT <mark>A</mark>	Error! Bookmark not	defined.
DAFTA <mark>R IS</mark> I.		X
DAFTA <mark>R TAI</mark>	BEL	xiii
DAFT <mark>AR GA</mark> I	MBAR	xiv
	MPIRAN	
BAB I <mark>PEN</mark> I	DAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Ide <mark>ntif</mark> ik <mark>asi M</mark> asalah	8
1.3	Pem <mark>ba</mark> ta <mark>sa</mark> n Masalah	8
1.4	Rumusan Masalah	9
1.5	Tujuan Penelitian	9
1.6	Manfaat Penelitian	10
1.6.1	Manfaat Teoretis	10
1.6.2	Manfaat Praktis	10
1.7	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	
BAB II KAJ	JIAN PUSTAKA NEGERI SEMARANG	13
2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Pengertian Pengembangan	13
2.1.2	Boneka	14
2.1.3	Seni dan Fungsi Seni	16
2.1.4	Seni Kerajinan Tangan	18
2.1.5	Pengertian Pendidikan Seni di Sekolah Dasar	19

2.1.6	Pengertian Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di Sl	D. 20
2.1.7	Boneka Sebagai Media Pembelajaran Kerajinan Tangan	23
2.1.8	Pengembangan Boneka	28
2.1.9	Boneka Jari di dalam Pembelajaran Seni Budaya Keterampilan di Sekolah Dasar	
2.1.10	Pengertian Pembelajaran	30
2.1.11	Pengertian Hasil Belajar	
2.2	Kajian Empiris	35
2.3	Kerangka Berpikir	40
BAB III <mark>M</mark> E	ETODOLOGI PENELITIAN	42
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	42
3.2	Prosedur Pengembangan	43
3.3	Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	49
3.3.1	Subjek Penelitian	49
3.3.2	Lokasi Penelitian	50
3.3.3	Waktu Penelitian	50
3.4	Var <mark>iab</mark> el <mark>Penel</mark> itian	51
3.5	Pop <mark>ula</mark> si <mark>D</mark> an Sampel Peneliti <mark>an</mark>	51
3.6	Teknik Pengumpulan Data	52
3.6.1	Angket	52
3.6.2	Dokumentasi	
3.6.3	Tes	52
3.7	Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas	53
3.7.1	Uji Coba Instrumen	53
3.7.2	II WalidiasTAS NEGERI SEMARANG	53
3.7.3	Reliabilitas	54
3.7.4	Taraf Kesukaran	55
3.7.5	Daya Pembeda Butir Soal	56
3.8	Analisis Data	57
3.8.1	Analisis Data Produk	57
3.8.2	Analisis Hasil Belaiar Siswa	59

3.8.3	Analisis Data Akhir	60
BAB IV HA	SIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1	Hasil Penelitian	61
4.1.1	Desain Pengembangan Media Boneka jari	61
4.1.2	Kelayakan Desain Boneka Jari	67
4.1.3	Hasil Belajar Siswa	99
4.2	Pembahasan	102
4.2.1	Pem <mark>akn</mark> aan Temuan Penelitian	102
4.2.2	Hasil Desain Pengembangan Boneka Jari	102
4.2.3	Hasil Kelayakan Boneka Jari	103
4.2.4	Hasil Belajar Siswa	118
4.3	Implikasi Hasil Penelitian	121
4.3.1	Implikasi Teoretis	121
4.3.2	Implikasi Praktis	123
4.3.3	Implikasi Pedagogis	123
BAB V PEN	NUTUP	125
5.1	Sim <mark>pu</mark> lan	125
5.2	Sara <mark>n</mark>	126
DAFTAR P	USTAKA	127
LAMPIRAN	V	130



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Pakar	58
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Tanggapan Siswa	59
Tabel 3.3 Kriteria Presentase Aktivitas Siswa	60
Tabel 3.4 Kriteria Peningkatan Hasil Pretest-Posttest	60
Tabel 4.1 Saran Revisi Desain Boneka Jari Berdasarkan Masukan Pakar	75
Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Pengembangan Boneka Jari	82
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	85
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar	88
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Besar	96
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji N-Gain	99
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Produk Boneka Jari	100



## **DAFTAR GAMBAR**

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir41
Bagan 3.1 Desain Penelitian Pengembangan
Bagan 3.2 Model One-Group Pretest-Posttest Design
Gambar 4.1 Desain Awa <mark>l</mark> Boneka Ja <mark>ri ber</mark> dasarkan <mark>Ke</mark> butuhan Siswa dan Guru 65
Gambar 4.2 Bentu <mark>k</mark> A <mark>wal</mark> Boneka <mark>Ja</mark> ri
Gambar 4.3 Bentuk B <mark>oneka Ja</mark> ri Setelah Revisi
Gambar 4.4 Be <mark>ntuk Boneka Jari de</mark> ngan Ti <mark>nggi 8 cm</mark>
Gambar 4 <mark>.5 Bentuk Boneka Jari den</mark> gan Lebar Tubuh 4 cm
Gambar <mark>4.6 Karakter Boneka J</mark> ari <mark>Se</mark> telah <mark>R</mark> evisi
Gamba <mark>r 4.7 Boneka Jari dengan</mark> B <mark>aj</mark> u Be <mark>rmotif Variasi</mark>
Gambar 4.8 Boneka Jari Sebelum Revisi dengan Tinggi 10 cm dan
Lebar Tubuh 5 cm76
Gambar 4.9 Boneka <mark>Jari</mark> S <mark>etelah</mark> R <mark>e</mark> visi d <mark>engan Ti</mark> ng <mark>gi 8 cm dan</mark>
Lebar Tu <mark>buh</mark> 4 cm
Gambar 4.10 Ekspres <mark>i B</mark> on <mark>ek</mark> a Jari Sebelum Re <mark>vis</mark> i 77
Gambar 4.11 Ekspresi <mark>Bon</mark> eka Jari Sesudah Revis <mark>i</mark>
Gambar 4.12 Boneka Jari dengan Kain Flanel
Gambar 4.13 Boneka Jari dengan Kain Bermotif
Diagram 4.1 Presentase Kelayakan Boneka Jari
Diagram 4.2 Presentase Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil 86
Diagram 4.3 Presentase Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar 89
Diagram 4.4 Presentase Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil 93
Diagram 4.5 Presentase Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Besar 97
Diagram 4.6 Presentase Penilaian Produk Boneka Jari

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi Kisi Instrumen Penelitian	131
Lampiran 2 Lembar Wawancara	132
Lampiran 3 Nilai UAS Kelas V	134
Lampiran 4 Rancangan Desain Produk (Boneka Jari)	136
Lampiran 5 Produ <mark>k</mark> (B <mark>one</mark> ka Jari)	138
Lampiran 6 Indi <mark>kat</mark> or <mark>Angket</mark> Kebutuhan Siswa	139
Lampiran 7 An <mark>gket</mark> Kebutuhan Siswa	140
Lampiran <mark>8 Hasil Angket Kebutuha</mark> n Sis <mark>wa</mark>	142
Lampira <mark>n 9 Indi</mark> kator <mark>Angket Kebutu</mark> han <mark>Guru</mark>	144
Lampiran 10 Angket Kebutuhan G <mark>u</mark> ru	145
Lampir <mark>an 11 Hasil Angket K</mark> eb <mark>utuh</mark> an G <mark>ur</mark> u	147
Lampira <mark>n 12 Indikator Penil</mark> ai <mark>an</mark> K <mark>e</mark> laya <mark>kan Pakar Produk dan Mate</mark> ri	149
Lampiran 13 Penilaian Kelaya <mark>ka</mark> n <mark>P</mark> akar <mark>Materi</mark>	150
Lampiran 14 Hasil Pe <mark>nil</mark> aia <mark>n Kel</mark> ayakan <mark>Pakar Mat</mark> er <mark>i</mark>	154
Lampiran 15 Penilaia <mark>n K</mark> el <mark>ay</mark> akan Pakar Produk	158
Lampiran 16 Hasil Pe <mark>nilai</mark> an Kelayakan Pakar Prod <mark>uk</mark>	162
Lampiran 17 Angket Tan <mark>ggapan Sis</mark> wa	171
Lampiran 18 Hasil Angket Tanggapan Siswa	172
Lampiran 19 Angket Tanggapan Guru	176
Lampiran 20 Hasil Angket Tanggapan Guru	178
Lampiran 21 Silabus	184
Lampiran 22 RPP	187
Lampiran 23 Validitas Uji Coba Soal	208
Lampiran 24 Reliabilitas	210
Lampiran 25 Tingkat Kesukaran	212
Lampiran 26 Daya Pembeda Soal	213
Lampiran 27 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	214
Lampiran 28 Uii <i>N-Gain</i>	216

Lampiran 29 Rekapitulasi Kelayakan Pakar Materi dan Produk	217
Lampiran 30 Rekapitulasi Tanggapan Siswa dan Guru	217
Lampiran 31 Hasil Uji Coba Soal	218
Lampiran 32 Hasil <i>Pretest</i>	221
Lampiran 33 Hasil <i>Posttest</i>	221
Lampiran 34 Persetujuan Instrumen Penelitian	222
Lampiran 35 Surat Izin Penelitian	223
Lampiran 36 Sura <mark>t K</mark> e <mark>tera</mark> ngan Pen <mark>el</mark> itian	225
Lampiran 37 Do <mark>ku</mark> me <mark>ntasi</mark>	232



#### BAB I

## **PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan hakikatnya merupakan proses pembelajaran untuk merubah cara berpikir, bersikap dan bertindak sesuai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Sukmadinata (2012:24) mengungkapkan "tujuan pendidikan mencakup empat sasaran, yaitu pengembangan segi kepribadian; kemampuan kemasyaratan; kemampuan melanjukan studi; kecakapan dan kesiapan mental untuk bekerja".

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 terintegrasikan dengan seni yang tergolong mata pelajaran estetika meliputi seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan kesenian sebagaimana Ki Hajar Dewantara, merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak, sedangkan Susanto (2013:261) menyatakan "pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia". Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi 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.

Materi mata pelajaran SBK salah satunya adalah seni rupa tiga dimensi yang berupa benda permainan. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar umumnya diwujudkan pada kegiatan berolah cipta seni rupa dan kerajinan tangan. Pendekatan materi seni rupa dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pengenalan unsur seni, prinsip-prinsip seni, azas desain, proses dan teknik berkarya seni rupa serta apresiasi sesuai dengan nilai-nilai budaya serta keindahan yang relevan dengan konteks sosial budaya masyarakat. Kerajinan seni rupa tiga dimensi merupakan seni rupa yang memerlukan ruang, karena mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal. Karena seni

rupa tiga dimensi tidak mempunyai bidang datar dan tidak datar, sehingga penempatannya berdiri lepas artinya tidak tergantung pada dinding sebagai dasarnya, contoh patung, seni bangunan, (arsitektur) dan seni terapan seperti perabotan rumah tangga.

Namun untuk mencapai tujuan tersebut berbagai usaha perlu dilalukan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar dapat dihasilkan sumber daya yang berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan seni di Indonesia menurut *Problem of Art Education*, pendidikan seni umumnya bermasalah karena fungsi-fungsi yang bekerja pada pendidikan seni tidak selalu berfokus pada keberagaman berbagai jenis seni seperti seni rupa, kerajinan, tari, musik, drama yang terurai lagi seperti lukisan, gambar, dan patung. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang terjadi saat ini benarbenar telah membuat perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Kenyataan ini telah membuat berbagai lapisan masyarakat sadar dan berusaha untuk memacu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masalah sumber daya manusia saat ini muncul sebagai salah satu isu penting yang telah mendapat perhatian khusus dalam pembangunan dan pengembangan pendidikan nasional di Negara Indonesia.

Pergeseran paradigma pembelajaran, lebih menekankan pada proses mengajar (teaching), dengan orientasi isi (content orientation), yang bersifat abstrak dan oleh karenanya pembelajaran cenderung pasif. Paradigma baru pembelajaran yang ditandai dengan adanya proses belajar (learning), berbasis pada masalah (case base), lebih bersifat kontekstual dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif mempelajari dan

mengembangkan materi pelajaran secara konstruktif dengan memanfaatkan berbagai sumber-sumber belajar yang tersedia.

Pembelajaran Seni Budaya dihadapkan dengan berbagai permasalahan di lapangan. Permasalahan tersebut antara lain (a) ketersediaan, penyebaran dan kualitas keahlian tenaga pengajar; (b) minimnya fasilitas belajar; (c) kurangnya alokasi waktu pembelajaran pada setiap pertemuan di kelas; dan (d) materi pembelajaran sering berubahubah. Di samping masalah-masalah tersebut di atas masih ada masalah pembelajaran seni budaya yang lebih spesifik seperti masalah minat dan bakat peserta didik belajar yang berbedabeda, dan masalah lingkungan (fisik ataupun sosial) kurang mendukung terselenggaranya pembelajaran seni dan budaya di sekolah.

Guru hendaklah dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang mudah dibuat, terjangkau, mudah didapatkan di lingkungan sekitar dan digunakan oleh siswa serta relevan dengan materi yang diajarkan misalkan dengan memanfaatkan alat permainan yang mengandung nilai edukatif. Alat bermain berbeda dengan alat permainan edukatif, karena alat bermain hanya berupa sarana yang merangsang anak untuk beraktivitas dan merasa senang, sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang berpotensi untuk meningkatkan dan mengasah fungsi menghibur dan berfungsi mendidik. Alat permainan yang baik dapat mengembangkan totalitas anak. Permainan yang mendidik (edukatif) untuk anak-anak tidak perlu mahal dan tak selalu harus dikaitkan dengan barang-barang elektronik seperti komputer, *video games* atau mainan yang menggunakan *remote control*.

Pendidik atau orang tua dapat memanfaatkan bahan-bahan di sekitar untuk menciptakan permainan edukatif seperti kain bekas yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan boneka. Selain itu, pembelajaran SBK di sekolah dasar juga lebih menekankan pada proses kreatif yang memacu aktivitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya guna menumbuhkan respons kreatif pada siswa sekolah dasar yang memerlukan stimulus (rangsangan), sehingga dapat membangkitkan motivasi, imajinasi, dan inspirasinya dalam membuat karya kerajinan berupa permainan edukatif seperti boneka. Jadi alat permainan edukatif yang baik tidak perlu mahal melainkan mudah didapatkan, murah, dan terdapat di lingkungan sekitar serta dapat mengembangkan totalitas anak.

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 bervariatif 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.

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.

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 digerakan 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)

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang 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 dilakukan dengan metode penelitian Pengembangan. Subjek penelitian adalah anak usia 6-8 tahun. Hasil temuan produk dapat disimpulkan sebuah media pembelajaran interaktif 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. Media interaktif yang digunakan berupa boneka tangan yang dianggap mudah akrab dengan anak-anak serta cara alternatif dalam mengajarkan pakaian adat ke anak-anak (Lasapu, dkk., 2012).

Penelitian dilakukan Sri Agustin Mulyani tahun 2013 "Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Hasil penelitian adalah penggunaan boneka sebagai media simulasi kreatif di sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lisan atau keterampilan berbicara dan membina sikap perilaku baik yang dilakukan anak melalui peniruan tokoh-tokoh yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani, 2013).

Alasan peneliti mengembangkan boneka jari dalam pembelajaran seni kerajinan tangan karena ingin mengajarkan siswa maupun guru untuk praktik membuat kerajinan tangan yang mengandalkan keterampilan. Berdasarkan latar belakang maka peneliti akan mengkaji penelitian *Research and Development* tentang "Pengembangan Boneka Jari Dalam Seni Kerajinan Tangan Kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati".

#### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dengan Joko Sutanto ditemukan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran SBK: siswa masih kesulitan dalam praktik pembuatan karya seni, dikarenakan kurang mampu mengekspresikan diri dalam sebuah karya seni, dan kurang terampil untuk membuat sebuah karya yang mengandalkan keterampilannya. Kenyataan di SD Negeri Growong Lor 01 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., dan media boneka belum terdapat di SD.

#### 1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang terdapat di kelas V SD Negeri Growong Lor 01, peneliti membatasi masalah seperti kurangnya keterampilan siswa dalam mata pelajaran SBK dan belum terdapat boneka jari. Walaupun membuat karya seni berupa mainan tali sudah diajarkan kepada siswa, namun siswa dalam membuat suatu karya belum dikerjakan secara maksimal karena kurangnya kreativitas dan guru masih kurang terampil dan kurang kreatif dalam mengajarkan siswa membuat kerajinan tangan. Peneliti ingin mengembangkan mainan boneka di dalam seni kerajinan tangan sehingga penugasan bagi siswa menjadi optimal.

## 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah desain boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01?
- b. Bagaimana kelayakan desain boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01?
- c. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembuatan boneka jari di kelas V SD Negeri Growong Lor 01?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan desain boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01.
- b. Untuk mengetahui kelayakan desain boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam praktik membuat boneka jari sebagai produk dalam pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan teoretis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijadikan sebagai berikut:

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi berupa konsep tentang pengembangan boneka jari dalam seni kerajinan tangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadikan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

## a. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan peneliti yang dapat digunakan sebagai hasil penerapan pembelajaran kerajinan tangan, serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

## b. Bagi Siswa

Siswa dapat menjadi lebih kreatif dan terampil dalam membuat karya seni kerajinan tangan berupa mainan boneka jari yang unik, menarik, mudah dikerjakan, sehingga dapat bermanfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran di kelas. RSITAS NEGERI SEMARANG

## c. Bagi Guru

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru dalam mengembangkan boneka jari, sehingga tujuan pendidikan tercapai dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kerajinan tangan di kelas.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Boneka jari yang dikembangkan memiliki karakteristik seperti boneka jari pada umumnya misalnya cara memainkannya dengan memasukkan jari pada bagian bawah boneka, tetapi dalam pengembangan boneka jari ini memiliki perbedaan pada bagian karakter yang mengambil tema karakter tradisional.

Karakter yang dikembangkan pada boneka jari ini adalah karakter tradisional yang mengacu pada karakter topeng pada umumnya, terdapat 5 karakter boneka jari yang dikembangkan, yaitu karakter yang angkuh, pemarah, sombong memiliki ciri-ciri wajah berwarna merah, mata besar, alis hitam tebal; karakter yang mengembangkan Asah, Asih, Asuh, murah senyum, baik hati memiliki ciri-ciri wajah berwarna merah muda, ekspresi bahagia, senyum, mata berbinar; karakter yang mencerminkan seseorang yang tulus, penyayang, berwibawa memliki ciri-ciri warna wajah putih, alis tebal, ekspresi senyum; karakter yang mencerminkan ekspresi yang senyum ceria, gembira, seperti anak anak memiliki ciri-ciri warna wajah kuning, senyum ceria; karakter yang rendah hati, setia kawan memiliki ciri-ciri warna wajah jingga, mata sipit, senyum.

Baju boneka dibuat dengan memanfaatkan kain yang tidak terpakai seperti menerapkan kain bermotif, seperti bermotif bunga, batik, garis dan sebagainya. Hal ini guna memanfaatkan barang bekas menjadi kerajinan tangan yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam seni kerajinan tangan dan dapat melatih keterampilan siswa dalam praktik membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBK.



## **BAB II**

## KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Kajian Teori

## 2.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai upaya meningkatkan mutu agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan menurut National Science Board (2008) (dalam Putra, 2012:70), pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan pengembangan adalah proses atau upaya meningkatkan mutu produksi barang, perangkat dan sistem atau metode yang bermanfaat untuk berbagai keperluan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi, dan pembelajaran. Mengembangkan produk dalam arti luas berupa memperbarui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada (Putra, 2012:77).

Dalam pendidikan, terdapat pengembangan individu dan karakterisitik siswa yaitu pengembangan individu dikatakan sebagai manusia seutuhnya yang dapat menjangkau segenap hubungan dengan Tuhan, lingkungan, dan manusia lain dalam suatu kehidupan sosial yang konstruktif, sehingga terdapat suatu kepribadian terpadu baik unsur akal pikiran, perasaan, moral dan keterampilan (cipta, rasa, dan karsa), jasmani dan rohani, yang berkembang secara penuh dalam diri individu. Guru dalam mengajar hendaknya menyediakan kondisi yang kondusif agar masing-masing individu anak didik dapat belajar dengan optimal.

Pengembangan karakteristik siswa merupakan keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosial sehingga dapat menentukan pola aktivitas dalam belajar dan dapat menentukan tujuan belajar. Karakteristik siswa dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa seperti latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, gaya belajar, usia kronologi, tingkat kematangan, spektrum dan ruang lingkup minat, lingkungan sosial ekonomi, hambatan lingkungan dan kebudayaan, inteligensia, keselarasan dan *attidude*, prestasi belajar, dan motivasi (Sardiman, 2011:118-120).

#### 2.1.2 Boneka

Boneka dalam bahasa Portugis *'boneca'*, adalah sejenis mainan yang berbentuk macam-macam, baik manusia, hewan atau tokoh-tokoh fiksi. Boneka telah menjadi bagian dari hidup manusia sejak jaman prasejarah. Pada saat itu, boneka lebih berfungsi sebagai figur religius dan banyak digunakan dalam hal ritual keagamaan, religius

(Eileen B., 15-20 dalam Lasapu., dkk., 2012). Boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Boneka sebagai media pendidikan, dalam penggunaanya dimainkan dalam bentuk sandiwara.

Dilihat dari cara memainkannya ada 5 jenis boneka, yaitu:

#### a. Boneka Jari (Finger Puppet)

Boneka Jari (*Finger Puppet*) merupakan boneka yang dimainkan oleh anak secara individual dimainkan dengan menggunakan jari-jari tangan, dengan kepala boneka diletakkan pada ujung jari tangan. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti dari bola pingpong, tutup botol, bambu kecil yang dapat digunakan sebagai kepala boneka.

#### b. Boneka Tangan (Hand Puppet)

Boneka tangan (*hand puppet*) biasanya dibuat dari sebuah kain/sarung tangan. Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk menggerakkan kepala, ibu jari dan jari-jari tangan untuk menggerakkan tangan boneka.

#### c. Boneka Tongkat

Disebut sebagai boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka seperti contoh Wayang Golek dari Jawa Barat.

#### d. Boneka Tali (Marionette)

Perbedaan antara boneka tali dengan jenis boneka lainnya adalah bagian kepala, tangan dan kaki dari boneka tali digerakkan menggunakan tali menurut kehendak dalangnya, sehingga kedudukan tangan orang yang memainkannya berada di atas boneka yang dimainkannya. Boneka tali mempunyai kelebihan yaitu dapat bergerak lebih mirip dengan manusia dibandingkan jenis boneka lainnya.

#### e. Boneka Bayang-bayang (Shadow Puppet)

Boneka bayang-bayang (*Shadow Puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut seperti wayang kulit dari Indonesia (Lasapu., dkk., 2012).

## 2.1.3 Seni dan Fungsi Seni

Seni merupakan suatu proses yang mempengaruhi indera atau emosi yang mencakup kegiatan manusia, ciptaan dan cara berekspresi, termasuk musik, sastra, film, patung, dan lukisan untuk mencukupi kebutuhan rekreasi, keindahan dan pelengkap rasa sebagai kepuasan psikologis. Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia telah mengalami perkembangan dalam waktu yang sangat panjang mulai dari bentuk seni yang paling sederhana sampai bentuk yang lebih kompleks.

Seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa *Sanskerta* yang berarti permintaan atau pencarian. Kata *Art* (Inggris) berarti kesenian (seni), *arts* dapat diartikan sebagai kegiatan atau hasil pernyataan perasaan keindahan manusia. Menurut Plato, seni lebih dekat artinya dengan kriya yang diterjemahkan sebagai kerajinan. Batasan seni terletak pada suatu keterampilan yang membuat dan menghasilkan sesuatu karya dalam wujud yang dapat terlihat yang membutuhkan kemampuan dan kreativitas tinggi. Nilai keindahan tidak hanya dapat dilihat dengan mata, tetapi dapat dirasakan oleh jiwa atau perasaaan karena seni tercipta dari hasil peniruan bentuk alam,

dan manusia yang menghasilkan karya seni dalam sistem dengan kualitas ide terukur dan dapat dipahami sebagai sebuah konsep ekspresi. Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah perbuatan manusia yang timbul dan hidup dari perasaannya yang bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan perasaan manusia yang berupa ungkapan hati melalui media seni tertentu, sehingga dapat mempengaruhi orang lain yang menikmati karya seni tersebut (Setiawan, 2016:20).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan hasil pemikiran seseorang yang diciptakan berupa karya ekspresif yang memiliki nilai keindahan, rekreasi, dan pelengkap rasa pada psikologis yang dapat mempengaruhi orang lain yang menikmati karya tersebut.

Seni memiliki fungsi personal dan sosial, kedua fungsi ini saling berhubungan. Fungsi seni dijelaskan sebagai berikut ini.

#### 1. Fungsi personal

Fungsi personal seni merupakan bagian intergral menjadi manusia, melampaui individu, atau tidakmemenuhi tujuan eksternal tertentu yang meliputi dasar naluri manusia untuk harmoni, keseimbangan, irama, pengalaman yang misterius, ekspresi dan imajinasi, komunikasi universal serta ritualistik sebagai fungsi simbolis.

## 2. Fungsi sosial/ERSITAS NEGERI SEMARANG

Fungsi sosial merupakan fungsi seni dapat dinikmati sebagai produk seni, bukan seni untuk seni, antara lain:

a. Seni sebagai sarana komunikasi yang paling sederhana yang memiliki maksud atau tujuan kepada orang lain.

- b. Seni sebagai hiburan dapat memanipulasi dan mempengaruhi tentang emosi atau suasana hati tertentu, untuk tujuan santai atau menghibur penonton.
- c. Seni untuk mempengaruhi perubahan politik dengan menggunakan citra visual untuk membawa perubahan politik.
- d. Seni untuk penyembuhan psikologis yang digunakan oleh terapis seni, psikoterapis, dan psikolog klinis sebagai terapi seni.
- e. Seni untuk penyelidikan sosial.
- f. Seni untuk propaganda, atau komersialisme berupa konsep-konsep popular yang bertujuan untuk mempengaruhi suasana hati (Setiawan, 2016:31-34).

#### 2.1.4 Seni Kerajinan Tangan

Kriya adalah pekerjaan (kerajinan) tangan. Kata yang terkait dengan kriya adalah craft atau keahlian, craftsman berarti tukang, ahli, juru, atau seniman yang mempunyai keterampilan teknik: craftsmanship berarti mempunyai keahlian dan keterampilan. Handicraft adalah pertukangan, kerajinan, atau keterampilan tangan.

Substansi kriya dibagi menjadi tiga gugus dalam wilayah kerjanya, yaitu: kriya seni, kriya desain, kriya kerajinan. Kriya seni merupakan bidang kriya yang wilayah kerjanya menekankan pencitraan karya untuk kepentingan ekspresi yang personal, dengan berlandaskan pada pemanfaatan unsur-unsur tradisi yang ada pada kriya. Kriya desain adalah bidang kriya yang menekankan penciptaan karya untuk pemenuhan kebutuhan massal, produknya merupakan perpaduan dan pemanfaatan unsur tradisi pada kriya dengan dilandasi adaptasi prinsip perancangan atau desain. Kriya kerajinan

adalah bidang kriya yang fokus pada penguasaan keterampilan teknik untuk kepentingan produksi dan reproduksi benda kriya (Setiawan, 2016:6).

Seni kerajinan tangan merupakan bentuk ungkapan yang dicurahkan melalui media visual menjadi karya seni dua dimensi maupun tiga dimensi yang dapat mengubah suatu benda lebih memiliki nilai guna dan nilai ekonomi seperti permainan edukatif berupa boneka. Pembuatan kerajinan tangan dapat dilakukan oleh setiap orang baik pemula maupun profesional karena dalam membuat kerajinan tangan tidak perlu membutuhkan keahlian khusus, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, kesabaran, kemandirian, dan keterampilan siswa yang dapat dijadikan sebagai tempat perkembangan bakat seni siswa, selain itu dapat dimanfaatkan dalam bidang ekonomi dengan menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai jual. Contoh karya kerajinan tangan anak SD adalah meronce, kolase, montase, origami, boneka jari, boneka tangan, dan sebagainya (Kamaril, 2002:2.5-2.18).

Dalam penelitian ini, bahan dan alat yang diperlukan dalam membuat boneka jari untuk anak SD yaitu kain bekas, kain flanel, dakron, benang, lem, jarum, gunting, pensil, aksesoris untuk wajah boneka.

## 2.1.5 Pengertian Pendidikan Seni di Sekolah Dasar

Pendidikan bagi anak dapat melatih ranah motorik, afektif, dan psikomotor melalui bimbingan terstruktur dari pendidik. Pendidikan seni merupakan bagian dari aktivitas belajar peserta didik untuk meningkatkan perkembangan anak di usia sekolah dasar dengan memberikan kebebasan dalam berekspresi, bereksplorasi, memperkuat

hal-hal baru, mengembangkan potensinya secara maksimal, baik potensi fisik, emosional, dan spiritual dan menjadi sarana perkembangan untuk menuju beberapa aspek (Setiawan, 2017:23).

## 2.1.6 Pengertian Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di SD

Pendidikan seni budaya dan keterampilan merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang meliputi seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual yang bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, misalnya bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduan; sifat multidimensional yang bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika; dan sifat multikultural yang mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara (Setiawan, dkk., 2017:19).

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang ditetapkan dalam proses pembelajaran berupa rumusan tingkah laku dan kemampuan yang perlu dicapai dan dimiliki siswa. Pembelajaran SBK sebagai salah satu mata pelajaran di SD/MI yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian yang memliki nilai estetis dengan memahami perkembangan seni budaya nasional.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap

apresiasi dan kreativitas terhadap seni budaya dan keterampilan, dan menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global (Susanto, 2013:264).

Pendidikan seni budaya mendorong siswa untuk mempelajari dan mengekspresikan pemahamannya tentang materi pelajaran melalui bentuk-bentuk karya seni. Tahapan penciptaan karya seni diawali dari mencari ide, pembentukan konsep, penentuan tema, teknik pengerjaan, proses pengerjaan, dan penyelesaian yang merupakan aktivitas terstruktur yang mengajarkan pada siswa untuk berpikir logis dan sistematis (Setiawan, 2017:24-31). Adapun manfaat pembelajaran seni budaya dan keterampilan:

#### a. Memberikan kesempatan mengekspresi diri

Memberikan kesempatan mengekpresikan diri pada siswa akan menumbuhkan potensi kepedulian sosial yang dilihat dari gagasan pemikiran siswa melalui karya seni.

#### b. Mengembangkan potensi kreatif

Potensi kreatif dapat mendukung tumbuh kembangnya anak di lingkungan sosial dan pendidikan yang meliputi terampil berpikir, memecahkan masalah, dan menemukan solusi. Jika anak dibiasakan berpikir terstruktur dengan melakukan aktivitas mencipta, maka semakin memberi ruang pertumbuhan potensi kreatif.

#### c. Mempertajam nilai keindahan

Nilai keindahan merupakan sebuah keterampilan yang terasah dan terbentuk dari rutinitas anak dalam menciptakan karya seni.

#### d. Melatih kemampuan memecahkan masalah

Aktivitas seni akan melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui rutinitas yang dilakukan dalam berkesenian.

## e. Menumbuhkan rasa percaya diri

Rasa percaya diri dapat diberikan melalui kebiasaan positif, sehingga anak dapat berpikir realistis dan dapat bersaing secara positif dalam sebuah konsep yang abstrak dan diwujudkan secara nyata di lingkungan sosial.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan yang merupakan aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan dalam pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Ruang lingkup pembelajaran seni budaya dan keterampilan terbagi menjadi 5, yaitu:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan rangsangan bunyi atau tanpa ransangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.

- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik (Susanto, 2013:263).

Pembelajaran SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan peserta didik, terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam kegiatan berekspresi maupun berkreasi sekaligus upaya melestarikan budaya yang ada. SBK yang terdiri dari empat bagian besar yaitu seni tari, seni musik, seni rupa, dan keterampilan merupakan mata pelajaran yang ada di dalamnya terkandung muatan nilai humaniora yang sangat berguna untuk merangsang kreativitas berpikir bagi siswa untuk semua cabang disiplin ilmu. Keempat bidang seni tersebut minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta sarana prasarana yang tersedia, tetapi dalam mata pelajaran keterampilan di sekolah dasar hanya ditekankan pada keterampilan vokasional khususnya kerajinan tangan (Susanto, 2013:273).

## 2.1.7 Boneka Sebagai Media Pembelajaran Kerajinan Tangan

Media dalam bahasa Latin mempunyai arti "antara" artinya sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Criticos, 1996 dalam Daryanto (2013:5) "media sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik". Menurut Sudjana dan Rivai (2013:1-3) "media pengajaran sebagai

alat bantu mengajar yang merupakan salah satu lingkungan belajar diatur oleh guru, selain itu media juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan rangsangan, penguatan, maupun motivasi".

Media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menunjang materi yang disampaikan kepada siswa agar mudah memahami materi pelajaran.

Media memiliki peranan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kemp dan Dayton (1985:3-4) dalam Kustandi dan Sutjipto (2016:21) menjelaskan peranan media dalam kegiatan pembelajaran, meliputi materi ajar lebih akan lebih menarik, lebih interaktif, fleksibel, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran lebih menyesuaikan waktu dan memberikan nilai positif bagi siswa maupun guru. Daryanto (2013:5) penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar karena adanya interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan penglihatan, pendengaran, dan geraknya. Sanjaya (2014:136) bahwa terdapat kebermanfaatan materi yang disajikan secara akademis dan non-akademis yaitu bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berupa media sederhana sampai yang cukup rumit dan canggih. Pendapat Bruner (1966) (dalam Arsyad, 2009:10-11), seperti pengalaman belajar langsung, belajar dapat dicapai melalui gambar, dan belajar yang bersifat abstrak dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret) melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga yaitu media grafis berupa gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik; media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, Moedjiono dalam Daryanto (2013:29) bahwa media sederhana tiga dimensi dapat memberikan pengalaman secara langsung karena menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. Media tiga dimensi dalam bentuk model seperti *solid model*, model penampang, model susun, model kerja, *mock up, diorama*, dll. Kemudian media proyeksi seperti *slide*, film, *films strip*, penggunaan OHP, dll. Serta media pengajaran yang berupa pemanfaatan lingkungan.

Aqib (2013:52) membagi berdasarkan karakterisitik media pembelajaran menjadi:

#### a. Media grafis

Media grafis termasuk media visual berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai melalui indera penglihatan yang disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual berfungsi menarik perhatian dan dapat memperjelas ilustrasi pesan yang disampaikan, contoh media grafis adalah foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel dan papan buletin.

#### b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berupa pesan yang disampaikan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa

lisan) maupun non verbal, contoh media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

# c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam berupa pesan diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, contoh media proyeksi diam film bingkai (*slide*), film rangkai (*films strip*), OHP, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

Menurut Sanjaya (2014:75-76) bahwa media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, sedangkan Sudjana dan Rivai (2013:5) menyatakan dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan seperti pemilihan media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan rancangan media pembelajaran harus sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sedangkan Hamdani (2011:255) bahwa media dapat digunakan secara bersamaan dan digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Arsyad (2009:75) terdapat 6 kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
  - Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum yang mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

#### c. Praktis, luwes dan bertahan.

Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.

#### f. Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf hendaknya memnuhi persyaratan teknis tertentu.

Boneka merupakan sebuah benda atau objek yang digerakkan oleh dalang (puppetter) dan ada sentuhan atau arahan bertujuan menyampaikan sebuah pesan cerita. Pemanfaatan boneka sebagai alat peraga masih menjadi pilihan guru saat karena boneka dianggap mendekati naturalitas dalam bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka, berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung pembelajaran dan mudah diikuti anak. Melalui boneka anak tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraan dan bagaimana perilakunya. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak (Musfiroh, 2005 dalam Mulyani, 2013).

Fungsi boneka dalam pembelajaran digunakan untuk menyampaikan cerita dan agar cara penyampaian cerita tersebut dapat menarik perhatian kanak-kanak. Jackman dan Nillie Mc Caslin (1977) dalam Lasapu, dkk., (2012) berpendapat boneka merupakan salah satu cara yang menghibur dan dapat menarik minat kanak-kanak ke arah pemikiran kreatif dan imajinatif yang dapat membantu perkembangan kemahiran afektif, kognitif dan fisik, sehingga berfungsi sebagai alat bantuan mengajar dan dapat menarik perhatian siswa, menghidupkan suasana dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Berdasarkan fungsi boneka di atas, dapat disimpulkan permainan boneka sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi, melahirkan ide kreatif dalam menciptakan suatu cerita dan merangsang daya imajinasi, sehingga siswa akan merasa aktif karena dapat menyampaikan apa yang terpendam dalam diri dan terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, boneka juga dapat memberi pengalaman kepada anak-anak untuk belajar secara berkumpulan, bekerjasama dan berbagi pengalaman.

#### 2.1.8 Pengembangan Boneka

Boneka yang dikembangkan oleh peneliti memiliki 8 indikator meliputi,

- a. Bentuk boneka yang dikembangkan unik, menarik, praktis sehingga menarik
  UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
  perhatian siswa, dan memiliki tempat jari untuk memainkan boneka sehingga
  nyaman dan mudah digunakan.
- b. Ukuran produk meliputi tinggi badan 10 cm, dengan ketebalan 2 cm, lebar tubuh boneka 3-5 cm sehingga nyaman, ringan dan praktis jika dimainkan.

- c. Pilihan warna kain flanel bervariatif.
- d. Kualitas kerajinan tangan boneka meliputi kualitas kain flanel yang digunakan tidak terlalu tebal, boneka yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan dapat digunakan berkali-kali serta dikelola dengan mudah.
- e. Keefektifan pembuatan dan penggunaan boneka yang meliputi pembuatan boneka dapat menumbuhkan kreativitas siswa, menumbuhkan etos kerja dan semangat siswa, meningkatkan apresiasi yang tinggi pada proses pembelajaran SBK, penggunaan boneka jari dapat menarik perhatian siswa.
- f. Efisiensi pembuatan boneka terhadap bahan yang dibutuhkan meliputi bahan mudah didapatkan, murah dan ramah lingkungan.
- g. Akurasi materi meliputi kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran, dan kehidupan nyata sehari-hari, materi sesuai perkembangan ilmu tingkat SD, kedalaman dan keluasan materi, adanya keterpaduan materi dengan praktik membuat kerajinan tangan.
- h. Proses pembelajaran meliputi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kontekstual, memfasilitasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran, memfasilitasi siswa untuk mengamati dan berkreasi dengan pembuatan boneka jari, pembuatan dan penggunaan boneka menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), pembuatan boneka jari menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, dan praktik membuat boneka jari menggunakan kain flanel dapat menumbuhkan etos kerja.

Pembuatan boneka jari dimulai dengan pemilihan warna kain, menggambar pola yang jelas sesuai kreativitasnya dan pemotongan pola. Penyatuan polanya dengan cara dijahit pada pinggiran pola dan pengisian boneka dengan dakron, sehingga dapat dilanjutkan penciptaan karakter ekspresi boneka dengan memasang aksesoris mata, hidung, mulut, dan telinga yang menggambarkan ekspresi dari boneka itu.

# 2.1.9 Boneka Ja<mark>ri</mark> di <mark>dalam Pembelaja</mark>ran S<mark>eni Bu</mark>daya dan Keterampilan di Sekolah Dasar

Sekarang sudah banyak anak yang mengenal boneka. Boneka merupakan benda tiruan bentuk manusia maupun hewan yang digunakan untuk bermain. Akan tetapi, boneka mudah menarik perhatian anak jika memiliki potensi menjadi media pembelajaran, namun tidak semua boneka mengandung nilai edukatif.

Peranan pokok pembuatan boneka jari adalah menciptakan minat peserta didik untuk berekspresi dalam perancangan desain boneka yang bernilai edukatif melalui bantuan guru. Mainan boneka jari adalah kerajinan tangan yang membutuhkan kreativitas serta mengandung nilai edukatif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat membantu guru dalam memanfaatkan sebagai kebutuhan alat peraga dan media pembelajaran di mata pelajaran lain.

# UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2.1.10 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru. Pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar,

proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya (Susanto, 2013:20). Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik hendaknya menarik perhatian siswa agar dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar yang diharapkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Arsyad (2009:69) bahwa salah satu perencanaan pembelajaran yang baik seharusnya meminta tanggapan dari siswa untuk memberikan respon dan umpan balik yang baik terhadap proses pembelajaran, sedangkan Rousseau dan Montessori (dalam Sardiman, 2011:96-97), "kegiatan <mark>belajar merupakan segala pengetahuan yang diperoleh deng</mark>an pengamatan, pengalaman, penyelidikan, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan baik secara rohani maupun teknis dengan bimbingan pendidik dan rencana segala kegiatan yang akan dibuat oleh siswa". Jadi, aktivitas belajar menuntut siswa untuk aktif berbuat melalui proses melakukan, menemukan, mengingat, dan menerima materi dalam pembelajaran yang efektif dengan ditandai berlangsungnya proses belajar yang melibatkan aktivitas belajar dalam diri siswa, sehingga mempengaruhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas vaitu mencakup pengajaran dan pembelajaran. EMARANG

Prinsip pembelajaran merupakan aturan/ketentuan dasar dengan sasaran utama adalah perilaku pendidik yang efektif seperti usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus antara lingkungan dengan tingkah laku peserta didik, cara pendidik memberian

kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesui dengan minat dan kemampuannya.

Komponen pembelajaran antara lain tujuan yang diupayakan melalui kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara spesifik dan operasional, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang seperti sarana dan prasarana yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran, sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih, dan memanfaatkannya (Rifa'i dan Anni, 2012:157-161).

Pembelajaran diharapkan meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar (Trianto, 2011:12). Menurut Roberts (dalam Lapono, 2008:18) membagi empat jenis teori belajar yakni teori belajar behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Dalam penelitian ini didasari oleh teori belajar behaviorisme dan kontruktivisme karena mengedepankan perilaku dan kemampuan individu di dalam berinteraksi yang dapat di operasikan sendiri oleh anak.

# 1) Teori belajar behaviorisme

Merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu yang dilakukan secara sadar. Peserta didik akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan intensif rangsangan yang diberikan oleh guru akan semakin tepat dan intensif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

# 2) Teori belajar kontruktivisme

Merupakan proses pembelajaran bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Untuk membina sendiri secara aktif dengan menggunakan pengetahuan yang ada dalam diri mereka masing-masing.

Berdasarkan pemaparan teori belajar di atas, pembelajaran dengan media macromedia flash akan lebih tepat jika dilandasi teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme dengan alasan, dalam pembelajaran tersebut peserta didik dirangsang untuk aktif dan meniru apa yang dilakukan oleh lingkungan sekitar serta mengkonstruksikan pengetahuan mereka melalui kegiatan pembelajaran.

# 2.1.11 Pengertian Ha<mark>sil Bela</mark>jar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik baik menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Menurut Gagne dalam Susanto (2013:2), menjelaskan hasil belajar yang meliputi halhal berikut:

- a. Keterampilan motoris (*motor skill*); adalah keterampilan dari berbagai gerakan badan, seperti menulis, menedang bola, bertepuk tangan, berlari, dan loncat.
- b. Informasi verbal; kemampuan otak atau inteligensi seseorang, seperti ketika memahami sesuatu melalui berbicara, menulis, menggambar yang berupa simbol yang tampak (verbal).

- c. Keterampilan intelektual; merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas yang dilakukan melalui interaksi dengan dunia luar, seperti membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
- d. Strategi kognitif; adalah keterampilan internal yang diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- e. Sikap merupakan faktor penting dalam belajar; karena tanpa kemampuan ini belajar tidak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh dari belajar.

Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:86) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (receiving), penanggapan (responding), penilaian (valuing), perngorganisasian (organization). Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi obyek dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan uraian tentang hasil belajar, dapat diketahui bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada hasil belajar mengalami suatu peningkatan yang baik. Hasil belajar

siswa digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Teori Gestalt (dalam Susanto, 2013:12), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) yang meliputi kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan yang dimiliki siswa serta faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*external factor*) yang sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga.

# 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk boneka tangan dan boneka jari. Penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai acuan peneliti yaitu, penelitian 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 divalidasi 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 terdapat peningkatan lebih signifikan dengan menggunakan media Boneka Tangan dibandingkan menggunakan

metode ceramah dan praktik langsung. Hasil penelitian menunjukkan perlakuan dengan menggunakan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa TK AT-Thohiriyah Krian Sidoarjo (Yanti, 2013).

Penelitian Indah Astri Rahmawati tahun 2015 "Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya". Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian Research and Development dengan subjek peserta didik kelas ISD Al Fatah Surabaya. Hasil penelitian media tiga dimensi berupa boneka tangan mata pelajaran PPKn tentang perilaku kebersamaan 9 dalam keberagaman telah divalidasi serta 7 revisi pada ahli materi dan ahli media, maka dapat dikatakan produk boneka tangan ini sudah sangat baik. Hasil ujicoba validasi kelayakan media tiga dimensi boneka tangan oleh ahli materi dengan hasil persentase 97,57% termasuk kategori sangat baik, ahli media dengan persentase 83.34% termasuk kategori sangat baik dan hasil persentasi uji coba produk rata-rata termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, sebanyak 16 siswa nilainya meningkat 15 poin, 7 siswa nilainya meningkat 20 poin, 5 siswa nilainya meningkat 10 poin, dan 2 siswa nilainya meningkat 25 poin, sehingga dapat disimpulkan media yang dihasilkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema diriku sub tema aku istimewa, mata pelajaran PPKn kelas I SD Al-Fatah Surabaya (Rahmawati, 2015).

Penelitian oleh Ketut Marini tahun 2015 "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3". Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara dengan menerapkan metode bercerita berbantuan media boneka tangan pada uji coba I sebesar 63,31% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada uji coba II menjadi 80,81% yang tergolong pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dan anasilis data terjadi peningkatan kemampuan berbicara sebesar 17,50% pada anak kelompok B3 TK Budhi Luhur Sudaji (Marini, 2015).

Penelitian oleh Joko Sulianto tahun 2014 "Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar". Subjek penelitian ini siswa SD. Berdasarkan hasil penelitian: (1) Kriteria cerita anak adalah yang dapat dituturkan atau diceritakan oleh orang dewasa, bertokoh manusia dan berusia anak-anak (jika ada tokoh dewasa, perannya adalah sebagai penyampai sikap yang salah atau benar), bertema petualangan (atau misteri/sihir, dan tolong menolong), latar cerita di tempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata, jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan amanat harus mengandung unsur nilai-nilai positif (anak-anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak, dan (2) media boneka tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flannel dan kain katun berukuran sedang (atau sesuai dengan ukuran tangan) dan memiliki warna-warna cerah yang menarik perhatian (Sulianto, 2014).

Suhartono tahun 2010 "Mendesain Pertunjukan Boneka Berkarakter Cerita Rakyat Nusantara Untuk Pembelajaran Di SD". Penelitian ini menggunakan penelitian Pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa SDIT Assalamah Pamulang Tangerang Selatan-Banten tahun ajaran 2009/2010. Hasil penelitian diperoleh data: (1) pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara untuk pembelajaran dapat di desain oleh guru sendiri dan dijadikan media edukatif yang menarik bagi siswa untuk pembelajaran (2) Penggunaan media pertunjukkan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat mengilhami guru dan siswa sebagai bahan pengayaan materi yang dapat memperjelas konsep bahasan. (3) Konsep penokohan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat melekat pada diri siswa sebagai refleksi diri dan berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa di lingkungan sekolah dan keluarga (Suhartono, 2010).

Penelitian Carl J. yang berjudul "Effects of Puppetry on Elementary Students Knowledge of and Attitudes Toward Individuals with Disabilities", bertujuan menyelidiki efek wayang terhadap Anak di Blok (KOB) yang menunjukkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar terhadap individu penyandang cacat dijelaskan. Subjek penelitian peserta 40 kelas di enam sekolah dasar di Amerika Serikat. Hasil penelitian menunjukkan pertunjukan wayang memiliki efek positif pada siswa dan pengetahuan faktual individu cacat lebih akurat dibandingkan dengan peserta kelompok kontrol yang melakukan tidak diberi perlakuan menggunakan wayang KOB (Carl J., 2012).

Penelitian dilakukan Erwin Putera Permana dalam jurnal pengembangan profesi pendidikan dasar Volume 2 No. 2 tahun 2015 "Pengembangan Media Pembejaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Subjek penelitian siswa kelas 2 SD. Hasil penelitian dapat diketahui pemanfaatan media pembelajaran boneka kaus kaki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan diskusi dan bekerja secara kelompok dikarenakan keterampilan berbicara siswa juga sudah sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan keterampilan berbicara siswa lebih dari 70% siswa telah tuntas dalam belajar dengan nilai lebih dari 75. Ditinjau dari analisis penggunaan media boneka kaus kaki mempunyai pengaruh positif, efektif dan efisien yaitu; meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca juga menulisnya (Permana, 2015).

Penelitian Susan R. Whiteland dalam International Journal of Education and The Art tahun 2016 "Exploring Aging Attitudes Through a Puppet Making Research Study". Peneliti menggunakan studi kasus metode campuran untuk menyelidiki bagaimana perubahan sikaporang dewasa dan anak-anak berpartisipasi dalam proyek seni antargenerasi. Siswa mitra berbakat dengan orang dewasa membuat boneka tangan, menulis skrip dan mendramatisasi kisah-kisah pribadi yang mengandalkan ide besar untuk berkomunikasi. Seni visual dapat memainkan peran integral dalam membangun hubungan dengan membuka peluang untuk berkolaborasi, bertukar pikiran guna mencapai tujuan bersama. (Whiteland, 2016).

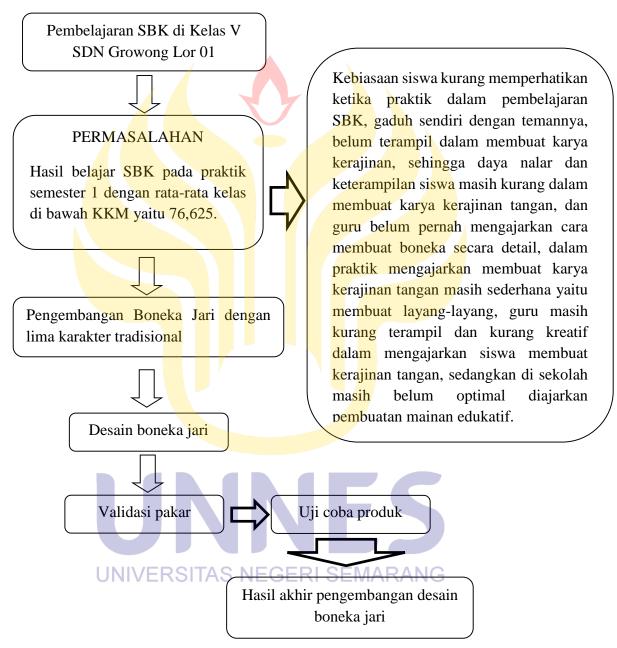
Penelitian dari Phyllis Gray, dkk., tahun 2014 Shadow Puppet Plays in Elementary Science Methods Class Help Preservice Teachers Learn about Minority Scientists. Penelitian ini meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran di kelas. Setiap guru berpartisipasi dalam ide proyek yang mendorong kreativitas serta penyelidikan ilmu pengetahuan, sehingga dengan mudah diimplementasikan di kelas mereka sendiri. Melalui proyek ini, guru dapat melihat secara langsung bagaimana seni dapat diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan untuk membawa pemahaman yang lebih dalam dan guru telah mengalami integrasi seni karena mereka bekerja dengan tim mereka untuk menciptakan, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis; dan pengalaman serupa untuk siswa mereka (Gray, dkk.,2014).

# 2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan media merupakan salah satu faktor meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang ditemukan di lapangan yaitu hasil belajar SBK rendah, rata-rata di bawah KKM 76,625. Pembuatan kerajinan tangan sebelumnya berupa mainan tali, sehingga kreativitas siswa kurang dalam pembuatan karya, minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran SBK rendah, hal ini disebabkan siswa kurang mendapat perhatian dari orang tua dan mereka sering memanjakan anak dengan fasilitas teknologi. VERSITAS NEGERI SEMARANG

Penelitian pengembangan kerajinan tangan boneka jari bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas, sehingga dapat membantu guru

dalam memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris diatas dapat dibuat kerangka berfikir :



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir (Diolah dari Sugiyono (2015:409))

#### **BAB V**

# **PENUTUP**

# 5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus untuk mengembangkan desain mainan boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1. Boneka jari yang dikembangkan pada bagian bentuk, ukuran, pilihan warna kain flanel, kualitas boneka jari, keefektifan 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.
- 2. Boneka jari layak digunakan sebagai produk 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.
- 3. Pembuatan boneka jari pada praktik membuat kerajinan tangan berupa boneka jari pada pembelajaran SBK berhasil mencapai nilai di atas KKM.

# 5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

# 1. Bagi guru

Sebaiknya guru dapat meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan produk yang inovatif bagi siswa agar tercipta pembelajaran yang efektif, berkualitas, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

## 2. Bagi siswa

Seharusnya dalam kegiatan belajar, siswa dapat memusatkan perhatiannya pada pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan kreativitas siswa dalam praktik di mata pelajaran SBK.

# 3. Bagi sekolah

Sekolah dapat mengembangkan dan memperkaya produk yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.



# **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2013. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- ----- 2012. Prosedur Penilaian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. 2013. Model-model, Media, dan strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogjakarta: Gava Media.
- Gray, Phyllis, dkk., 2014. Shadow Puppet Plays in Elementary Science Methods Class Help Preservice Teachers Learn about Minority Scientists. Journal of STEM Arts, Crafts, and Constructions, Vol. 1 No. 1, 27-45. (scholarworks.uni.edu/openview/gscholar/v1n1).
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- J, Carl. 2012. Effect of Puppetry on Elementary Students Knowledge of and Attitudes Toward Individuals with Disabilities. International Electronic Journal of Elementary Education, Vol. 4 No. 3, 451-457. (http://search.proquest.com/openview/3f5335206ad6df242138fc8a1ec50618/1?pq-origsite=gscholar&cbl=656305)
- Kamaril, C. 2002. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lapono, N. 2008. Belajar dan Pembelajaran SD. Jakarta: Depdiknas.
- 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*, Vol. 1. (http://ejournal.adiwarna.edu/index.php/JPP/journal/viewFile)
- Lestari, K.E. & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Marini, K. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak kelompok B3. *e*-

- Journal PGPAUD, Vol. 3 No. 1. (ejournal.um.ac.id/index.php/journal/v1n3/viewFile)
- Mulyani, S.A. 2013. Penggunaan Boneka sebagai Media Simulatif Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Vol. 1 No. 2 (http://ejournal.umm.ac.id/index.php/JP/journal/view)
- Permana, E.P. 2015. Pengembangan Media Pembejaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1. (http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/journal/viewFile/1648/1174)
- Poerwanti, E. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, N. 2012. Research & Development. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, I.A. 2015. Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas 1 SD Al Fatah Surabaya. *Jurnal Pengembangan*, Vol. 1, No. 1 (http://ejournal.um.ac.id/index.php/JP/article/viewFile)
- Rifa'i, A dan Anni, C. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sanjaya, W. 2014. *Me<mark>di</mark>a <mark>Ko</mark>munikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, M.A. 2011<mark>. *Interaksi dan Motivasi B<mark>el</mark>ajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.</mark>
- Setiawan, D., Purwanti, E., Sumilah, & Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogjakarta: AG Publisher.
- -----. 2016a. Rupa-Rupa Identitas Seni Rupa. Yogjakarta: AG Publisher.
- -----. 2016b. *ORNAMEN: Pengantar Pendidikan Seni Rupa Dan Keterampilan*. Yogjakarta: AG Publisher.
- 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.
- -----. 2012. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Suhartono. 2010. Mendesain Pertunjukkan Boneka Berkarakter Cerita Rakyat Nusantara untuk Pembelajaran di SD. *Jurnal Pengembangan*, Vol. 3 No. 2. (http://repository.ut.ac.id/2561/)
- Sukmadinata, N.S. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosida.
- ----- 2014. Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik. Bandung: Rosida.
- Sulianto, J. 2014. Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 15 No. 2, 94-104. (http://jurnal.ut.ac.id/JP/journal/view/115)
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik.

  Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Whiteland, S.R. 2016. Exploring Aging Attitudes Through a Puppet Making Research Study. International Journal of Education & the Arts, Vol. 17 No. 3 (http://www.ijea.org/v17n3/).
- 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*, Vol. 1 No. 1 (http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/tag/6322/media-tiga-dimensi).

