

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berbicara anak mencakup kemampuan mereka untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, ide atau gagasan, dan perasaan. Menurut Heryati (2022) berbicara memiliki peranan sosial yang krusial dalam eksistensi manusia. Selain itu, Yuliani (2022), mengemukakan bahwa kemampuan seseorang dalam berbicara mencerminkan tingkat kecerdasannya dan dapat memengaruhi tingkat keberhasilannya. Keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa dapat mempengaruhi positif maupun negatif kualitas pendidikan di suatu bangsa. Oleh karena itu, penting bagi seorang pelajar untuk menguasai keterampilan berbicara sejak usia muda (Yuniandari & Kristiantari, 2024). Perhatian yang sungguh-sungguh harus diberikan terhadap keterampilan berbicara anak, baik dari orang tua anak maupun guru-guru di sekolah dasar yang bertanggung jawab untuk membimbing anak. Pengembangan berbicara sangat penting dan diperlukan untuk anak karena anak yang terampil dalam berbicara dapat dengan mudah mengungkapkan perasaan dan idenya kepada orang lain (Parmini dkk, 2021). Pada

penelitian ini mengacu pada *grand theory* dari Jakobovist & Gordon (dalam Selviana, 2022) seseorang dikatakan terampil dalam berbicara meliputi beberapa kemampuan berikut ini yaitu, memiliki pelafalan yang baik, intonasi, ketepatan serta ekspresi atau mimik wajah yang sesuai pada keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyampaikan pemikiran dan konsep yang telah disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan *audiens* atau pendengar. Seseorang yang dianggap terampil dalam berbicara adalah seseorang yang dapat berbicara dalam berbagai situasi, pada setiap saat dan di mana pun mereka berada (Saliya, 2023). Kemampuan berbicara tidak hanya mencakup pengucapan kata-kata atau suara, setiap individu harus menyadari pentingnya tetap tenang dan fokus pada saat menyampaikan ide-ide mereka kepada pendengar, baik yang mengenal mereka maupun tidak. Namun tidak dapat dipungkiri masih terdapat siswa sekolah dasar yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara juga merupakan keterampilan yang mendasar bagi siswa (Anas & Sapri, 2021). Keterbatasan keterampilan berbicara yang dimiliki siswa menyebabkan mereka mengalami tantangan dalam menyampaikan ide, pemikiran, dan pendapat, yang berujung pada kesulitan dalam berkomunikasi, mengajukan pertanyaan, menjelaskan, serta memahami makna percakapan (Puryanto & Japa, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif dan tepat, keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Meskipun keterampilan berbicara telah dilatih sedari masa kanak-kanak, keterampilan berbicara tak dapat diabaikan begitu

saja (Kristiantari dkk., 2022). Menyadari pentingnya kemampuan berbicara sejak dini, kebijakan pendidikan nasional pun turut menyesuaikan diri melalui berbagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kompetensi berbahasa siswa terutamanya pada jenjang sekolah dasar secara aktif, kreatif, dan komunikatif melalui penerapan kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan menyesuaikan dengan lingkungan belajar siswa, yang berdasarkan Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022, pada tahun ajaran 2022/2023 di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD) pada Kurikulum Merdeka yang dimulai dari kelas I sampai kelas VI (Mudiono dkk, 2024). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa seharusnya mampu berkomunikasi atau memiliki keterampilan berbicara yang baik serta dengan cara yang efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Sebagai tindak lanjut dari implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga harapan untuk pencapaian standar penilaian yang mencerminkan penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya pada keterampilan berbicara.

Menurut PAP skala 5, peserta didik perlu mencapai nilai 80-89 untuk mendapatkan predikat “baik”. Berdasarkan pernyataan tersebut sudah semestinya kelancaran dalam keterampilan berbicara terutamanya pada jenjang sekolah dasar mampu mencapai tujuan yang diharapkan (Agung dkk., 2022).

Namun beberapa peneliti menemukan permasalahan terkait rendahnya keterampilan berbicara siswa, studi kasus di SDN 6 Jatimulyo, Lampung (kelas V), hanya 3 dari 23 siswa yang aktif bertanya atau jawab. Aspek seperti intonasi dan kelancaran masih rendah. Faktor penghambat internal: rasa tidak percaya diri, takut salah, tergesa-gesa, serta penggunaan bahasa daerah. Eksternal: metode guru kurang variatif dan sedikitnya apresiasi (Zahra, 2022). Kenyataan lain yang ditemukan oleh Jayanti dkk., (2023) berdasarkan wawancara dan observasinya bersama guru wali kelas VI di SD Ketapangkuning, menunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang fasih dalam menjelaskan gagasannya dengan kata-kata yang tepat agar mudah dipahami. Disisi lain penelitian oleh Adriani dkk (2023) berdasarkan hasil observasinya di SDN X Cubadak, menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang meliputi, kurangnya kepercayaan diri, gugup dalam berbicara, kurang mahir dalam berbahasa Indonesia. Sedangkan pada faktor eksternal meliputi, menggunakan bahasa daerah dan menggunakan bahasa ibu. Penelitian dari Saliya dkk., (2023) pada hasil wawancara dan observasinya di SD Negeri 45/I Sridadi, Kecamatan Muaro Bulian, menunjukkan terdapat siswa yang terbata-bata, bersuara lirih dengan ekspresi wajah yang kurang tepat ketika pembelajaran berlangsung. Pada penelitian yang dilakukan oleh Faziah dkk (2022) hasil observasinya di SDN Karet 1 Kabupaten Tangerang, menunjukkan bahwa siswa kurang dalam keterampilan berbicara siswa khususnya bercerita, siswa terlihat masih terbata-bata ketika menceritakan sebuah cerita dan juga terlihat terburu-buru, pelafan serta intonasi dan minimnya kosakata juga terlihat pada siswa.

Permasalahan serupa juga terjadi di SD No 6 Kapal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah pernah dilakukan pada hari Sabtu tanggal 15 Maret 2025, bersama dengan guru wali kelas III SD No 6 Kapal Ibu Ni Kadek Sri Novianti, S. Pd. Didapatkan hasil bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah, belum ada kepercayaan diri untuk berani berbicara atau bercerita di depan kelas. Ketika guru memberikan tugas kepada siswa untuk melaksanakan latihan dan mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas beberapa siswa tampak memiliki pelafalan yang baik dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai. Namun, terdapat juga siswa yang berbicara dengan suara halus, di mana pengucapan dan vokalnya terdengar pelan sehingga kurang dapat dipahami, bahkan terbata-bata dan mengulang kata atau kalimat. Terdapat gabungan antara penggunaan kata yang baku dan yang tidak baku, serta terlihat minimnya kosakata yang diucapkan siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai pada “BAB III Pengobar Semangat”, pada materi tersebut siswa dituntut untuk berlatih berbicara. Siswa yang belum mencapai nilai 80. Dilihat pada materi yaitu materi bab iii “Pengobar Semangat”, nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai rata-rata 63,5 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala likert 5, pada presentasi penguasaan dengan rentang nilai 80-89 berada pada predikat ”baik”, sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat ”kurang”.

Untuk siswa yang kurang aktif dalam berbicara selama proses belajar, guru akan mendorong atau membantu mereka memulai aktivitas berbicara agar mereka mau dan berani untuk menyampaikan pemikiran dan ide-ide mereka. Siswa yang masih cenderung pasif untuk berbicara yang sudah duduk di bangku kelas III sekolah dasar itu seharusnya sudah mulai membangkitkan kepercayaan dirinya

dalam berbicara di depan kelas. Karena pada proses pembelajaran pada saat sesi tanya jawab maupun diskusi serta interaksi antara guru dengan siswa masih belum terlaksana dengan maksimal, hal tersebut dikarenakan siswa yang sebagian besar cenderung pasif untuk berbicara dan mengemukakan pendapat maupun idenya karena minimnya kosakata yang dimiliki siswa, minimnya susunan pengucapan kalimat dengan benar, hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran konkret.

Media pembelajaran konkret yang kurang diberikan oleh guru dan latihan berbicara di depan kelas yang belum maksimal membuat siswa sulit untuk mengemukakan pendapat. Guru yang cenderung menggunakan *powerpoint* sebagai media dalam menjelaskan materi terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut terdapat kesenjangan mengenai keterampilan berbicara siswa terutama pada muatan Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan perlunya upaya yang cepat untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satunya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan informasi dalam konteks pendidikan sehingga dapat mempengaruhi perilaku, minat, pemikiran, dan alat bantu siswa dalam aktivitas belajar, sesuai pendapat Daryanto dalam (Daniyati dkk, 2023). Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam proses belajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Beragam jenis media yang digunakan oleh pengajar, informasi dan pengetahuan dapat

disampaikan dengan lebih efektif kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong ketertarikan siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari topik yang diajarkan oleh guru sehingga lebih mudah untuk dipahami. Media yang menarik perhatian siswa dapat memberikan dorongan positif dalam proses belajar mengajar (Nisa & Raharja, 2025). Sedangkan pendapat (Apriliana dkk., 2025) media pembelajaran yang salah satunya bersifat konkret ini adalah objek yang nyata, yang dapat berkontribusi pada pengalaman fungsional siswa. Media berbentuk benda konkret tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung dalam kehidupan siswa, tetapi juga berperan dalam menarik ketertarikan mereka terhadap pelajaran. Penerapan media konkret dalam kegiatan belajar mengajar memiliki efek yang sangat signifikan terhadap metode pengajaran di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat dari ketiga ahli tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan yang mencakup berbagai aspek untuk menyampaikan informasi dan mempengaruhi minat siswa. Media ini membantu guru memperluas pengetahuan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media yang menarik, terutama media konkret seperti objek nyata, dapat memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penerapan media konkret di sekolah dasar berdampak positif pada metode pengajaran, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran konkret yang sesuai untuk permasalahan yang telah dipaparkan yaitu media pembelajaran konkret berupa boneka tangan.

Boneka tangan merupakan jenis boneka yang terbuat dari kain serta dapat dimainkan dengan tangan maupun jari, bentuk dari boneka tangan ini dapat

menyerupai manusia atau hewan dan dilengkapi dengan wajah, tangan, dan tubuh, boneka tangan juga dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran (Sofi & Praheto, 2023). Media boneka tangan terdiri dari kepala dan dua tangan, tetapi bagian badan dan kakinya hanya tertutup lengan pemain (Ayuningtyas dkk., 2023). Media boneka tangan memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa di jenjang sekolah dasar. Siswa juga dapat terlibat dalam permainan boneka tangan dengan memainkan boneka tangan, yang berarti boneka tangan tidak hanya dapat menjadi pengalih perhatian tetapi juga sarana untuk berkomunikasi dan mengungkapkan perasaan. Boneka tangan ini juga dapat mendorong kreativitas anak. Anak-anak tertarik untuk berimajinasi dengan media boneka tangan. Siswa yang kemudian nantinya akan berusaha menemukan kosakata yang tepat untuk mengungkapkan ide-ide mereka. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, media boneka tangan ini dipilih lantaran berbicara membutuhkan keberanian, pemahaman bahasa, ekspresi diri, dan gagasan atau topik yang dapat dibahas. Di samping itu, media boneka tangan juga sangat sesuai untuk siswa karena tanpa memperhitungkan usia, serta hampir setiap anak menyukai boneka.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal. Media boneka tangan ini akan didesign semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa kelas III, karena siswa SD cenderung masih senang belajar sambil bermain. Boneka tangan ini yang nantinya akan dicoba oleh siswa digunakan pada tangan dan siswa mencoba untuk memulai berbicara,

seolah-olah boneka tersebut yang mengeluarkan ucapan, sehingga dapat melatih keberanian dan kelancaran siswa dalam berbicara di depan kelas. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pada penelitian terdahulu yang relevan menyatakan bahwa boneka tangan mampu meningkatkan keterampilan berbicara, layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan (Ayuningtyas dkk., 2023). Penelitian terdahulu lainnya juga menyatakan yaitu, media boneka tangan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali (Herwanda & Sismulyasih, 2024). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran boneka tangan yang dibuat dari kain *flannel* dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif mereka dalam kegiatan bercerita (Musywaroh dkk., 2021).

Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung membuat boneka tangan seperti bentuk hewan atau bentuk menyerupai tokoh-tokoh cerita rakyat seperti timun mas, bawang merah, bawang putih dan lain sebagainya yang digunakan dalam membuat bentuk media boneka tangan ini. Belum adanya penelitian pengembangan media boneka tangan berbasis animasi kartun, pemilihan animasi kartun sebagai basis pada pengembangan media boneka tangan ini didasarkan pada karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya kelas III yang berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional sebagaimana yang pernah dijelaskan oleh Jean Piaget. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih mudah

tertarik dan termotivasi saat belajar melalui media visual yang ceria, berwarna-warni, dan *familiar* bagi siswa salah satunya adalah animasi kartun.

Animasi kartun edukasi efektif untuk meningkatkan minat belajar anak-anak SD terhadap materi yang diberikan (Olliem, 2024). Animasi kartun memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta perhatian siswa. Karakter kartun biasanya digambarkan dengan ekspresi wajah yang jelas, gerakan yang lucu, serta suara yang menarik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan diajukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparan tersebut, dapat didefinisikan beberapa masalah. Identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa yang belum mencapai nilai 80, dilihat pada materi yaitu materi bab iii “Pengobar Semangat”, nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai rata-rata 63,5 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP dengan skala 5), pada presentasi penguasaan dengan rentang nilai 80-89 berada pada predikat ”baik”, sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat ”kurang”.
- 1.2.2 Kurangnya latihan berbicara di depan kelas dengan menggunakan media pembelajaran konkret.

- 1.2.3 Kegiatan pembelajaran yang berfokus pada penjelasan guru dan materi buku modul yang disediakan dan guru yang monoton menjelaskan dengan metode ceramah.
- 1.2.4 Pada penjelasan materi Bahasa Indonesia di Kelas III hanya menggunakan media *powerpoint*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dibuatkanlah pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat dipecahkan secara optimal. Penelitian ini membatasi masalah siswa yang belum mencapai nilai 80, dilihat pada materi yaitu materi bab iii “Pengobar Semangat”, nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai rata-rata 63,5 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP dengan skala 5), pada presentasi penguasaan dengan rentang nilai 80-89 berada pada predikat ”baik”, sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat ”kurang”. Kemudian kurangnya pemanfaatan media pembelajaran konkret yang bervariasi, interaktif serta inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini mengupayakan atau memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berupa Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD No 6 Kapal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka didapat rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah hasil rancang bangun media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui hasil rancang bangun media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media boneka tangan berbasis animasi kartun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD No 6 Kapal.

1.6 Spesifikasi Produk

Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun dengan rincian produk sebagai berikut.

1.6.1 Bentuk Produk

Boneka tangan ini dirancang dengan bentuk yang unik dan sesuai dengan karakter kartun favorit anak-anak, sehingga dapat menambah ketertarikan dan semangat siswa dalam proses belajar. Desainnya dirancang dengan senyuman yang ceria dan ukuran yang sesuai untuk dipegang oleh tangan anak-anak maupun guru selama proses belajar. Karakternya yang akan dirancang lucu dan unik, boneka tangan ini diharapkan mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

1.6.2 Bahan yang Digunakan

Dalam tahap pembuatannya, boneka tangan ini dibuat dengan memanfaatkan kain *flanel*, kain velboa atau katun sebagai material utama. Alasan pemilihan kain *flanel*, kain velboa atau katun adalah karena sifatnya yang lembut, ringan, dan mudah dibentuk, begitu pula dengan kain katun, sehingga sangat sesuai untuk membuat boneka tangan edukatif. Lebih dari itu, kain *flanel* kain velboa atau katun menawarkan berbagai pilihan warna yang bisa dipadukan untuk menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter kartun yang diambil sebagai acuan. Material ini juga aman untuk digunakan oleh anak-anak

karena bebas dari bahan berbahaya dan cukup tahan lama untuk digunakan dalam kurun waktu yang panjang.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi

Salah satu asumsi utama adalah bahwa siswa akan lebih antusias dan terdorong dalam belajar ketika materi disajikan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, diyakini bahwa pemanfaatan boneka tangan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran, terutama dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan. Diharapkan pula para guru dapat memaksimalkan penggunaan boneka tangan ini dalam proses pengajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan berarti bagi siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Boneka tangan berbasis animasi kartun ini hanya dirancang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III di tingkat sekolah dasar. Media ini belum mencakup penggunaan di tingkat kelas lainnya atau pelajaran lain yang mungkin membutuhkan cara yang berbeda. Penggunaannya masih berfokus pada materi khusus dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III dan belum disusun untuk diterapkan secara lebih fleksibel dalam kurikulum yang lebih luas.

1.8 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari terjadinya kesalahpahaman. Definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk, baik itu alat, media, desain, materi, atau produk pembelajaran, dan untuk menguji apakah itu layak dan efektif.
- 1.8.2 Media Boneka Tangan Berbasis Animasi Kartun adalah sebuah media pembelajaran yang unik dan menarik minat siswa kelas III Sekolah Dasar yang telah dikembangkan agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

