

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV

¹Izzah Maulida Yahya, ²Susilo Tri Widodo

**^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**

Corresponding author: ¹izzahmaulida26@students.unnes.ac.id, ²susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media boneka tangan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media boneka tangan terhadap pembelajaran PPKn kelas IV SDN Sambong 02 Batang. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan mengacu pada model pengembangan menurut Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan tahap validasi produk oleh ahli media diperoleh skor 97,5% dan oleh ahli materi diperoleh skor 93,75% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media diuji dengan perhitungan hasil nilai tes awal dan tes akhir menggunakan uji N-Gain diperoleh skor 0,492 dengan kriteria sedang dan paired sample t test diperoleh hasil $0,000 > 0,05$ maka H_0 diterima atau H_0 ditolak. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran boneka tangan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Kata kunci: Boneka Tangan, hasil belajar, PPKn

PENDAHULUAN

Menurut Pasal 37 Ayat 1 dan 2 UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PPKn menjadi salah satu muatan pelajaran wajib di setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan. PPKn merupakan muatan pelajaran kurikulum 2013 hasil dari penataan ulang mata pelajaran PKn pada kurikulum 2006. Terdapat penyederhanaan dari kurikulum 2006 ke dalam kurikulum 2013. Hal-hal yang dibahas pada kurikulum 2006 bukan berarti dihilangkan atau tidak diajarkan pada kurikulum 2013, tetapi dikuatkan dengan penguatan empat pilar kebangsaan yakni Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. PPKn merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah, sehingga PPKn memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, PPKn juga menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik terkait kebangsaan dalam menjunjung tinggi NKRI dengan rasa cinta tanah air.

Namun, ternyata PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena materinya yang banyak sehingga menuntut siswa untuk membaca dan menghafal. Sebagian siswa kurang menguasai materi sehingga hasil belajar menjadi tidak maksimal. Sesuai pendapat (Damayanti & Putra, 2021) bahwa PPKn merupakan pelajaran yang cenderung banyak menghafal dengan strategi pembelajaran ceramah dan dominan

menggunakan buku teks. Gunawan (Permatasari, Sudarmiatin, & Mudiono, 2019) menegaskan bahwa penggunaan media pelajaran dengan buku teks secara berulang-ulang menyebabkan kebosanan dan menurunkan motivasi belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran sebagai mediator. Menurut Sudirman AM (Agusta, Riandy, & dkk, 2021), mediator berarti guru yang menyiapkan dan mengelola penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan peserta didik. Gerlach & Ely mengatakan media adalah benda berupa foto, alat mekanik, grafik, dan elektronik yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga menciptakan keadaan dimana peserta didik mendapatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang baru. Menurut Siti Annisah (Susanti, 2021) media pembelajaran harus memiliki warna dan bentuk yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal, dibutuhkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi serta keadaan siswa dan lingkungan.

Menurut Teori Piaget (Nurdyansyah, 2019), anak usia SD/MI (7 – 11 tahun) berada pada tahapan operasional-konkrit. Pada tahap ini, anak masih memerlukan benda konkrit untuk membantunya berpikir secara logika. Salah satu cara untuk membuat materi pelajaran PPKn tidak membosankan adalah dengan menggunakan media tiga dimensi boneka tangan. Menurut (Nashihah, 2017) media boneka tangan dapat memperluas kemampuan berpikir siswa. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka.

Menurut data wawancara dengan guru kelas IV SD N Sambong 02 Batang, terdapat masalah didalam pelaksanaan pembelajaran PPKn yaitu peserta didik yang kurang berminat dengan pembelajaran PPKn. Dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik kelas IV sebanyak 59% tidak tuntas KKM. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menerapkan metode ceramah dan tanya jawab sehingga membuat PPKn menjadi pembelajaran yang semakin membosankan bagi peserta didik. Selain itu, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam penyampaian materi adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Guru menginginkan media yang dapat digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan aktif mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi PPKn. Media tiga dimensi boneka tangan adalah media yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih media tiga dimensi boneka tangan sebagai pemecahan masalah dalam penggunaan media pembelajaran PPKn.

Penelitian tentang media pembelajaran boneka tangan sebelumnya sudah dilakukan oleh Yunina Resmi Prananta, dkk pada tahun 2017 berjudul "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling". Hasil penelitian tersebut adalah media boneka tangan yang

dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn. Terdapat hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan media boneka tangan, sehingga dapat dikatakan penggunaan media boneka tangan meningkatkan hasil belajar siswa. Media boneka tangan membantu siswa lebih mudah memahami materi karena menumbuhkan minat untuk berimajinasi kemudian menemukan kata-kata sendiri untuk mengutarakan ide yang mereka miliki. Jadi, pengembangan media pembelajaran boneka tangan dalam muatan pelajaran PPKn layak untuk digunakan karena memiliki tampilan menarik sehingga membantu peserta didik lebih memahami materi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan Ayu Intan Permatasari, dkk pada tahun 2019 berjudul "Proses Pembelajaran PKn Berbasis Lesson Study menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas V". Penggunaan media boneka tangan dapat membuat siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran PPKn. Media boneka tangan dapat menciptakan interaksi secara langsung sehingga terjalin hubungan yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa yang lainnya. Selain itu, media boneka tangan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan soal. PPKn akan lebih menarik dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena pembelajaran dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini antara lain :(1) Mendeskripsikan pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn; (2) Menguji kelayakan media boneka tangan untuk hasil belajar PPKn; dan (3) Menguji keefektifan penerapan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn.

METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini.. Menurut (Sugiyono, 2016)metode R&D adalah metode penelitian yang dapat menciptakan suatu media tertentu dan mengukur keefektifitasan media tersebut. Agar menciptakan suatu produk yang dapat berguna untuk masyarakat, diperlukan metode penelitian yang dapat menelaah dan mengukur keefektifitasan produk tersebut. Menurut model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2016), tahap pengembangan terdiri dari sepuluh tahapan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sambong 02 Batang yang dilaksanakan Semesterr II Tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes, kuesioner (angket), wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian R&D meliputi analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan analisis data awal untuk menguji normalitas data hasil pretest dan

posttest, sedangkan analisis data akhir digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dan *n-gain pretest posttest* siswa terhadap penerapan produk media boneka tangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal-hal yang akan diuraikan pada bab ini antara lain : (1) hasil pengembangan media boneka tangan; (2) penilaian kelayakan media boneka tangan; dan (3) uji keefektifan media boneka tangan pada pembelajaran PPKn.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menggunakan teknik wawancara, angket kebutuhan, dan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa kelas IV SD Negeri Sambong 02 Batang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sambong 02 Batang beserta data hasil siswa semester I tahun pelajaran 2021/2022, diketahui bahwa guru kurang menerapkan media pembelajaran dalam muatan pelajaran PPKn, sehingga siswa kurang berminat dengan pembelajaran PPKn. Guru menginginkan media yang dapat digunakan berinteraksi secara langsung dengan siswa, sehingga siswa dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi PPKn. Oleh karena itu, peneliti memilih media tiga dimensi boneka tangan sebagai pemecahan masalah dalam penggunaan media pembelajaran PPKn.

Dalam analisis kebutuhan, peneliti membuat angket kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan media boneka tangan. Angket kebutuhan yang disusun dapat dijadikan referensi oleh peneliti dalam pengembangan media boneka tangan agar sesuai dengan karakteristik guru dan siswa.

Desain produk

Peneliti merancang desain produk pada tahap ini mengacu pada hasil angket kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sambong 02 Batang. Peneliti merancang desain produk berupa media boneka tangan yang berbentuk seperti manusia dilengkapi dengan panggung boneka. Media boneka tangan disesuaikan dengan materi yang akan diteliti yaitu pada pembelajaran PPKn tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia. Desain produk media boneka tangan disusun dalam bentuk *prototype*. *Prototype* berarti tahap awal penggambaran dari produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkah desain produk yang dikembangkan meliputi: (1) membuat boneka tangan keragaman suku bangsa di Indonesia, dan (2) membuat panggung boneka tangan.



Gambar 1 Hasil Produk Boneka Tangan

Penilaian Kelayakan Media Boneka Tangan

Peneliti melakukan pengujian dan penilaian oleh dosen ahli. Media boneka tangan dinilai kelayakannya oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Penilaian kelayakan oleh dosen ahli bertujuan agar mengetahui hasil produk layak atau belum untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Dosen ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Edi Subkhan, S. Pd., M. Pd. dan Dosen ahli materi dilakukan oleh Bapak Galih Mahardika Christian Putra, S. Pd., M. Pd. Penilaian kelayakan produk dilakukan dengan membagikan instrumen angket validasi kepada ahli materi dan ahli media, untuk kemudian dinilai dan diberi saran serta masukan sebagai bahan perbaikan peneliti. Persentase penilaian kelayakan oleh dosen ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
Validator Materi	Validasi Materi	93,75%	Sangat Layak
Validator Media	Validasi Media	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 hasil penilaian oleh ahli materi dan media menunjukkan persentase sebesar 93,75% dan 97,5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, media boneka tangan layak diuji cobakan di lapangan dengan adanya revisi.

Hal ini sejalan dengan penelitian Yunina Resmi Prananta, dkk pada tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling". Hasil penelitian tersebut adalah media boneka tangan yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji ahli materi sebesar 80% dengan kriteria cukup valid, hasil uji validasi ahli media sebesar 92,80% dengan kriteria sangat valid, terbukti media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Krisanti, dkk pada tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini adalah media boneka tangan layak digunakan pada pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji validasi media sebesar 94%, hasil validasi materi dari validator pertama sebesar 88,3%, dan dari validator materi kedua sebesar 86,6%.

Keefektifan Media Boneka Tangan

Keefektifan media boneka tangan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji n-gain, dan uji perbedaan rata-rata (*t* test). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk ($n < 30$), diperoleh $Sig. 0,165$ dan $0,066 > 0,05$, maka dikatakan bahwa data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah pengujian kenormalan, selanjutnya dilakukan uji peningkatan rata-rata (N-Gain) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil uji n-gain nilai pretest dan posttest siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)

Kategori	Nilai
Rata-Rata Pretest	57
Rata-Rata Posttest	76
Selisih rata-rata	19
N-Gain	0,492
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil uji N-Gain sebesar 0,492 berada pada $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ yang berarti terdapat peningkatan rata-rata pada nilai pretest dan posttest siswa dengan kriteria sedang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ady Mulya Wyra Pratama pada tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Kelas V SD". Peneliti membuat kesimpulan media boneka tangan sangat baik untuk pembelajaran PPKn dengan hasil N-gain 0,40 dengan kategori sedang.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan uji paired sample *t*-test yaitu pengujian hipotesis terhadap data yang berpasangan atau satu sampel yang mendapat dua perlakuan berbeda. Uji *t* bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata nilai signifikan atau tidak. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil uji paired samples test dengan nilai *Sig 2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat keefektifan

penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran PPKn karena terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan.

Berdasarkan hasil analisis data nilai pretest dan posttest siswa, diketahui bahwa media boneka tangan efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn. Media boneka tangan membuat anak tertarik untuk menemukan kosa kata sesuai dengan imajinasinya sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar(Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017). Hasil analisis nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa media boneka tangan mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga media boneka tangan dapat dijadikan alternatif penggunaan media dalam pembelajaran PPKn.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan: (1) pengembangan media boneka tangandidesain menyerupai manusia menggunakan pakaian adat dari beberapa suku bangsa di Indonesia sesuai dengan materi pada penelitian ini yaitu keberagaman suku bangsa di Indonesia sehingga lebih menarik; (2) penilaian kelayakan oleh dosen ahli media diperoleh hasil persentase sebesar 97,5% dan hasil uji kelayakan dosen ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 93,75%, maka dapat disimpulkan bawah media boneka tangan sangat layak digunakan; (3) media boneka tangan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV, dibuktikan dengan hasil uji N-Gain sebesar $0,492 > 0,3$ maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada nilai pretest dan posttest siswa dengan kriteria sedang dan hasil uji t diperoleh nilai Sig 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Judul BAB diketik kapital seluruhnya dengan teks tebal berukuran 10pt menggunakan jenisteks Calisto MTline spacing After 12pt before 12pt

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Riandy, A., & dkk. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Damayanti, N. P., & Putra, M. (2021). Pop Up Book Learning Media on The Pancasila and Civic Education Learning Content. *International Journal of Elementary Education*, 166 - 174.
- Krisanti, R. Y., Suprihatin, & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 24 - 35.
- Nashihah, D. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak yang Didengarkan dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017. *Simki Pedagogia*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Permatasari, A. I., Sudarmiatin, & Mudiono, A. (2019). Proses Pembelajaran PKn Berbasis Lesson Study menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4 No. 1, 85 - 90.

- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 627 - 636.
- Pratama, A. M., & Prasetyaningtyas, F. D. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Kelas V SD. *Joyful Learning Journal*, 213 - 222.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Susanti, S. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini.