

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS V SD**Ady Mulya Wyra Pratama  Fitria Dwi Prasetyaningtyas

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Juli
2017 Disetujui
Agustus 2017
Dipublikasikan
September 2017

Keywords:

*Audiovisual; Hand
puppets media; PKn*

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di setiap jenjang pendidikan. Berdasarkan data observasi, wawancara, dan hasil belajar diperoleh informasi bahwa pembelajaran PKn di kelas VA SDN Gisikdrono 03 belum optimal. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada gambar yang terdapat di buku ajar sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar PKn menjadi rendah. Solusinya perlu dikembangkan media inovatif yaitu boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn. Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang. Sampelnya adalah siswa kelas VA dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/normalitas, uji t, *gain* serta analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan media boneka tangan berbasis audiovisual layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 100%, komponen penyajian 93,75% dan komponen kebahasaan 93,75%. Nilai t hitung sebesar -9,468 dan *gain* sebesar 0,40 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian adalah media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama. Saran penelitian hendaknya konten rekaman percakapan adegan media boneka tangan berbasis audiovisual lebih disempurnakan.

Abstract

Civic Education is one of the subjects that must be given at every level of education. Based on observation data, interviews, and learning outcomes obtained the information that called PKn in grade 5 SDN Gisikdrono 03 is not optimal. The use of learning media is limited to the drawings contained in the textbooks. So that the students are less active in learning, and the learning outcomes of PKn become low. Therefore, it is necessary to develop innovative media such as audiovisual based hand puppets on PKn learning. The research used Research and Development (R&D) with potential and problem steps, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, trial usage, product revision and final product. The population of the study are called 5th A students SDN Gisikdrono 03. The sample is 5th A students with saturated sample technique. Data collection techniques use observation, tests, interviews, questionnaire and documents. Data analysis techniques use product data analysis, initial data, analysis normality, t-test, gain, and descriptive data analysis. The result shows that audiovisual based hand puppets media is feasible to be used with percentage of 100% content feasibility assessment, 93,75% presentation component, and linguistic component 93,75%. T test result showed a significance value -9,468 and gain of 0,40 with medium category. The conclusion of research was audiovisual based hand puppets media effectively used in learning PKn joint decision subjects. The research suggestion is it should be more refined theater recording content of the audiovisual based hand puppet enhanced.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter warga negara Indonesia yang bermartabat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada dan wajib di setiap jenjang pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Tujuan pembelajaran PKn terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, yaitu (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

Ruang lingkup bahan kajian PKn menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yaitu : (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan

peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108-109).

Pengembangan mata pelajaran PKn sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan laju globalisasi guna membekali siswa dalam kehidupan. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran PKn di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)* tahun 2009 Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara sampel penelitian. Laporan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hongkong, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand). Menyebutkan hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand pada siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa taraf pendidikan kewarganegaraan di Indonesia masih belum optimal Schulz (dalam Samsuri 2013:1).

Permasalahan pembelajaran PKn tersebut juga masih terjadi di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang melalui observasi, wawancara dan data dokumen di kelas VA. Ditemukan informasi dalam pembelajaran PKn guru masih jarang menggunakan media pembelajaran inovatif. Media yang sering digunakan berupa gambar di bahan ajar cetak dengan kondisi gambar kecil dan tidak berwarna. Saat kegiatan pembelajaran PKn, tidak semua siswa memiliki buku ajar dari 26 jumlah siswa keseluruhan, hanya 16 siswa yang memiliki buku ajar, sedangkan 10 siswa tidak memilikinya sehingga terkadang buku digunakan siswa satu bangku untuk berdua. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran PKn guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga

menyebabkan keaktifan siswa dalam belajar menjadi kurang.

Permasalahan lainnya adalah siswa tidak mempunyai kepercayaan diri yang baik, hal itu ditunjukkan ketika diminta mengeluarkan pendapat siswa merasa takut. Selain itu, saat kegiatan diskusi hanya sebagian siswa yang aktif berfikir sedangkan sebagiannya lagi cenderung kurang aktif. Sebenarnya dari pihak sekolah telah menyediakan alat penunjang belajar yaitu LCD proyektor namun kenyataannya media tersebut belum bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh guru karena ketrebatasan pemahaman tentang penggunaan media LCD.

Permasalahan tersebut didukung dengan nilai rata-rata mata pelajaran PKn yang rendah. Hasil perolehan belajar siswa kelas VA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang pada mata pelajaran PKn dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70 dari 26 siswa hanya ada 8 siswa (30,76%) yang nilainya diatas KKM dan 18 siswa lainnya (69,23%) belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran PKn masih belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan, maka diperlukan media pembelajaran inovatif untuk menumbuhkan minat, perhatian dan semangat siswa sehingga mampu menyerap pelajaran yang diberikan secara optimal, proses pembelajaran meningkat dan dapat memperbaiki hasil belajar. Solusi yang dilakukan adalah dengan menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual. Penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual akan mendorong siswa menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar PKn disebabkan media tergolong unik, siswa diajak masuk dalam cerita sandiwara dan memahami materi keputusan bersama yang disampaikan, penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran PKn melatih kepercayaan diri dan keaktifan belajar. Selain itu digunakan untuk meningkatkan kemampuan serta

keterampilan guru dalam membuat ataupun menggunakan suatu media pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ayu Widia Yanti tahun 2013 dengan judul penelitian Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) untuk Meningkatkan Perilaku Baik dan Sopan bagi Kelompok A TK AT-Thohiriyah Krian Sidoarjo. Kriteria kelayakan media berdasarkan dari ahli materi I memperoleh nilai 3,375 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan ahli materi II memperoleh nilai 3,13 dengan kategori baik sekali, penilaian media berdasarkan ahli media I memperoleh nilai 3,6 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan ahli media II memperoleh nilai 3,39 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan uji coba perseorangan memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, dan penilaian media berdasarkan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai dengan kategori baik sekali. Nilai pada hasil uji t hitung lebih besar dari t tabel ($11,11 > 2,704$) mendapat perlakuan yang signifikan maka dikategorikan baik dengan adanya peningkatan sehingga media dinyatakan layak.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indah Astri Rahmawati dan Utari Dewi tahun 2015 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPkn Untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya" Hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Media tiga dimensi boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tentang berperilaku kebersamaan dalam keberagaman karena terbukti ada peningkatan secara signifikan, dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada uji coba pemakaian, yaitu nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat sebanyak 15,5 poin dari 66,33 menjadi 81,83. Sebanyak 15 siswa nilainya meningkat sebanyak 15 poin, 7

siswa hasil *postestnya* meningkat 20 poin dari nilai *pretest*, 5 siswa nilainya meningkat sebanyak 10 poin dan 2 siswa nilainya meningkat sebanyak 25 poin. Jadi, pengembangan media tiga dimensi boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk kelas I SD Al Fatah layak digunakan dengan kualitas sangat baik serta efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikrono 03 Semarang”.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall (Sugiyono, 2015:409). Langkah-langkahnya yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produk akhir. Sumber data dan subjek penelitian ini yaitu siswa, guru, pakar/ahli, peneliti, lokasi, dan variabel. Teknik pengumpulan data yang dipakai diantaranya adalah observasi, wawancara, tes, kuesioner, dan dokumen.

Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Uji kelayakan produk dilakukan oleh tim ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan layak media digunakan untuk uji coba produk skala kecil untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap media. Instrument tes diuji dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya beda. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan soal tes. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah

data dapat dipercaya. Uji indeks kesukaran digunakan untuk mengidentifikasi tingkat kesukaran soal. Uji daya beda digunakan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Teknik analisis data yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal/ uji persyarat dengan uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dan untuk menentukan analisis data selanjutnya. Analisis data akhir dengan uji t dan uji peningkatan rata-rata (*n-gain*). Uji t digunakan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dibahas meliputi: (1) hasil pengembangan media; (2) penilaian kelayakan media; (3) angket tanggapan siswa dan guru; (4) keefektifan media bonekatangan berbasis audiovisual.

Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Media boneka tangan berbasis audiovisual yaitu media boneka yang objek atau tokohnya dapat digerakkan menggunakan tangan yang dilengkapi rekaman suara percakapan adegan. Media ini dirancang untuk memberikan gambaran langsung suatu sandiwara cerita yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual didahului dengan merancang *prototipe*.

Referensi rancangan media boneka tangan berasal dari jurnal penelitian yang dilaksanakan oleh Joko Sulianto, Mei Fita Asri Untari, Fitri Yulianti tahun 2014 dengan judul

penelitian Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. Pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual diawali dengan melakukan analisis kebutuhan menggunakan kuesioner oleh siswa dan guru.

Tujuan dari adanya analisis kebutuhan adalah supaya nantinya media yang dikembangkan benar-benar bermanfaat dan tepat sasaran karena sesuai dengan karakteristik belajar. Hasil analisis kebutuhan dan rancangan media boneka tangan yang telah dibuat, digunakan untuk menyusun rancangan prototype media boneka tangan berbasis audiovisual. Sedangkan desain produk merupakan tahap mewujudkan prototype media menjadi media yang nyata dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Komponen media boneka tangan berbasis audiovisual disajikan sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka panggung boneka



Gambar 2 Tokoh boneka



Gambar 3 Pertunjukan boneka tangan

Kelayakan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Penilaian kelayakan media boneka tangan berbasis audiovisual divalidasi oleh pakar

materi, media dan pakar bahasa. Penilaian menggunakan instrument validasi yang berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran dari beberapa sumber ahli sebagai acuannya. Skor yang diperoleh dari masing-masing pakar pada setiap aspek diakumulasikan kemudian dirata-rata. Penilaian validasi terdiri dari 2 tahapan yaitu penilaian secara umum terhadap komponen media dan penilaian secara khusus sesuai dengan bidang masing-masing validator. Penilaian tahap 2 dilakukan apabila media telah lolos dan dinyatakan layak pada validasi penilaian tahap 1. Rekapitulasi perolehan skor pada validasi materi, media dan bahasa media boneka tangan berbasis audiovisual oleh paka/ ahli disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I

Validator/ Pakar	Jumlah Skorr	Presentase	Kriteria
Pakar	10	100%	Sangat layak
Materi	10	100%	Sangat layak
Bahasa	10	100%	Sangat layak

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian (Tahap II)

Komponen Kelayakan Materi, Media dan Bahasa

Validator	Jumlah Skorr	Rata - rata	Presentase	Kriteria
Materi	16	4	100%	Sangat layak
Media	15	3,75	93,7%	Sangat layak
Bahasa	15	3,75	93,7%	Sangat layak

Hasil Tanggapan Siswa dan Guru

Media yang telah dinyatakan layak oleh tim validator selanjutnya digunakan untuk uji coba produk. Data yang diambil dalam uji coba produk adalah tanggapan guru dan tanggapan siswa mengenai media boneka tangan berbasis audiovisual. Angket tanggapan siswa merupakan respon yang diberikan siswa setelah penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam bentuk angket. Angket tanggapan siswa diberikan

kepada 9 siswa kelas VA SDN Gisikdrono 03 yang terdiri dari 3 siswa kelompok atas, 3 siswa kelompok rata-rata, dan 3 siswa dari kelompok bawah. Subjek uji coba dipilih menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sample*). Angket ini terdiri dari 15 aspek, yang diisi setelah pembelajaran PKn menggunakan media boneka tangan selesai. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa kelas VB SDN Gisikdrono 03 dari 9 siswa yang telah mengikuti uji coba produk. Dari 15 aspek yang ditanyakan terdapat 1 aspek yang mendapat skor 7 atau 77,7% yaitu pada aspek dialog percakapan terdengar jelas sedangkan aspek lainnya mendapat skor 9 dengan persentase 100%.

Angket tanggapan guru adalah respon yang diberikan guru setelah mengamati dan menganalisis penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. Angket terdiri dari 15 aspek pertanyaan dan dilengkapi dengan kolom catatan untuk memberikan saran pada media boneka tangan berbasis audiovisual, yang nantinya digunakan sebagai masukan dalam memperbaiki media. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru mata pelajaran PKn kelas VA SDN Gisikdrono 03 pada uji coba produk terhadap media boneka tangan berbasis audiovisual dari 15 aspek yang ditanyakan mendapat respon positif (Ya) dengan jumlah skor 15 atau 100%.

Hasil Belajar Siswa

Uji pemakaian produk digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan apakah terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual. Hasil belajar kognitif siswa didapat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat dari hasil belajar sebelum menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Sedangkan nilai *posttest* didapat setelah menggunakan media boneka tangan berbasis

audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Dari hasil penelitian, didapatkan rata-rata nilai yang diperoleh pada kegiatan *pretest* yaitu 78,23 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 87,08. Terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 15%. Selain itu, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan. Pada kegiatan *pretest* siswa yang nilainya berada di atas KKM sebanyak 21 siswa (81%) dan kegiatan *posttest* siswa yang nilainya berada di atas KKM sebanyak 25 siswa (96%).

Setelah didapat nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan berikutnya. Berdasarkan tabel nilai *pretest* *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan hasil signifikan 0,126 sehingga lebih dari 0,05. Sedangkan, tabel nilai *posttest* *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikan 0,200 atau lebih dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistik parametrik.

Berdasarkan aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Ali Fakhruddin dan Arini Uly Inayati (2015) yang mengembangkan media boneka tangan pada tema lingkungan kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan sebelum menggunakan media boneka tangan, rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 55,38. Pada *pretest* siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 siswa dari 29 siswa. Setelah menggunakan media boneka tangan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 82,86. Pada *posttest* seluruh siswa dinyatakan tuntas dari KKM sebesar 67.

Tabel 3

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1: Pretest - Posttest	-8,846	4,764	,934	-10,770	-6,922	-9,468	25	,000

Tabel 4 Hasil Analisis *t*-test Pemakaian Media di Kelas/Eksperimen

Variasi	Uji Pemakaian Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	93	100
Nilai Terendah	60	67
Jumlah Seluruh Siswa	26	26
Taraf Signifikan	5% (0,05)	
t hitung	-9,468	
t tabel	-2,055	
Hasil analisis	-t hitung < -t tabel	

Berdasarkan perhitungan uji *t*-test diperoleh nilai t hitung -9,468, sedangkan nilai t tabel -2,055. -t hitung lebih kecil dari -t tabel (-9,468 < -2,055). Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan aspek kajian praktis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan perbedaan rata-rata sebesar 8,85. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang.

Kefektifan media boneka tangan berbasis audiovisual telah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar yang di dapat siswa. Berdasarkan landasan teori penggunaan media yang digambarkan

dalam bentuk kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015:14) pengalaman langsung sangatlah berpengaruh pada kesan yang didapat siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai isi pembelajaran melalui semua indera yang dimilikinya. Media boneka tangan audiovisual telah memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan kepada siswa tentang pengambilan keputusan bersama. Hal tersebut juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget bawasannya siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Pengalaman belajar secara langsung dan kongkrit akan menjadikan siswa lebih paham mengenai materi yang disampaikan sehingga dapat berimbas pada hasil belajar yang lebih optimal.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual tersebut juga didukung dengan adanya peningkatan aktivitas siswa yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas yaitu penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama terbukti membuat siswa kelas VA SDN Gisiskdrono 03 Semarang menjadi aktif dalam pembelajaran. Siswa tertarik dengan media boneka tangan berbasis audiovisual yang digunakan guru, sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa sangat memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan cerita sandiwara boneka tangan, siswa asik menyimak cerita yang disajikan hingga jarang sekali dijumpai siswa yang gaduh dan berbicara dengan temannya. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga ditunjukkan pada saat mengerjakan lembar kerja kelompok siswa sangat siap dan bersungguh-sungguh karena setiap siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya dalam kelompok. Kepercayaan diri siswa juga meningkat dari yang tadinya takut untuk diminta maju kedepan kelas kini berebut giliran untuk maju dan memainkan media boneka tangan. Pembelajaran

dan aktivitas siswa dikelas sangat efektif karena ditunjang oleh penggunaan media yang sesuai dengan karakter pembelajaran kelas tersebut. Ketika diminta menyimpulkan pembelajaran siswa bisa menjelaskan apa yang diajarkan secara baik. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama selain dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat mempengaruhi keaktifan siswa didalam kelas. Media boneka tangan berbasis audiovisual dapat dijadikan alternatif untuk membantu guru menjelaskan materi dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh pakar materi, media dan pakar bahasa dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 100%, komponen penyajian 93,7%, dan komponen kebahasaan 93,7%. Presentase perhitungan aspek pada angket tanggapan siswa terendah 77,7% dan tertinggi 100%. Presentase terendah terdapat pada aspek dialog percakapan adegan kurang terdengar jelas sehingga perlu diperbaiki. Sedangkan rekapitulasi nilai pada angket tanggapan guru mendapatkan tanggapan positif pada semua aspek dengan presentase 100% atau sangat layak. Media boneka tangan berbasis audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang. Hal itu diketahui melalui uji *paired samples test* dengan *sig.* sebesar 0.000 dan *t* hitung sebesar -9,468. Media boneka tangan berbasis audiovisual berpengaruh pada hasil belajar PKn materi keputusan bersama. Hal tersebut diketahui melalui uji peningkatan rata-rata (*N-gain*). Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,40 dengan kriteria sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moral, spiritual dan material kepada peneliti. Dosen pembimbing utama Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd., dosen pembimbing pendamping Dra. Florentina Widiastrini, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi.
- Fakhrudin, Ali & Arini I.U. 2015. "Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang". *Jurnal Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah*. Vol. 2: 1-6.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 23 Tahun 2006.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rahmawati, Indah A. & Utari D. 2015. "Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 01: 1-10.
- Samsuri. 2013. "Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013". *Jurnal FKIP Universitas Ahmad Dahlan*. 1-11.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianto, Joko, Mei Fita A. U. & Fitri Y. 2014. "Media Boneka Tangan dalam Metode

Berceritera untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang*. Vol. 15: 94-104.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yanti, W. A. 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: 1-9

