

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA JARI TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER KELAS IV DI SDN BLURU KIDUL 2

Indriana Candra Sari Putri¹⁾, Satrio Wibowo²⁾, Rosyidah Umami Octavia³⁾

PGSD STKIP PGRI Sidoarjo

Indrianacandra69@gmail.com¹ wibowo.satrio33@yahoo.com²
rosyidahumami2510@gmail.com³

Abstrak

Media pembelajaran merupakan bagian dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran media Boneka Jari yang digunakan pada pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SD, untuk mengetahui aktivitas siswa aktif atau tidak saat menggunakan media pembelajaran boneka jari, dan dengan harapan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD, dengan dua tahap yaitu: *pretest* dan *posttest* subjek berjumlah 8 orang dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian di era pandemi COVID-19. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data ke kualitatif ke data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan Media Boneka Jari telah mendapat keterangan sangat layak menurut validasi ahli materi dan ahli media setelah melakukan 2 tahap validasi dengan masing-masing memperoleh 91% dan 85% serta hasil *pretest* dan *posttest* 68% dan 95%. Hasil observasi yang dinilai oleh guru pada saat peneliti sedang melakukan kegiatan mengajar memperoleh presentase 91,3% dengan keterangan sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Boneka Jari, Karakter Siswa

Abstract

Learning media is part of the achievement of learning objectives. Learning media can help overcome the difficulties of students in understanding the material being taught by the teacher. The purpose of this development research is to develop finger puppet media learning media used in thematic learning on the theme of the Beauty of Diversity in My Country for grade IV SD, to determine whether student activity is active or not when using finger puppet learning media, and with the hope that learning media can be used effectively. The method used in this research is the development of Borg and Gall modified by Sugiyono. The steps taken in this research and development are: 1) potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, 7) product revision. The subjects of this research trial were students of grade IV SD, with two stages, namely: the pre-test and post-test subjects totaling 8 people due to the limitations of researchers in conducting research in the era of the COVID-19 pandemic. Data collection techniques used questionnaires, tests, and observations. The

data analysis technique used is data analysis from qualitative to quantitative data. The results of the research on the development of finger puppet media have received very appropriate information according to the validation of material experts and media experts after carrying out 2 stages of validation with each obtaining 91% and 85% and the pretest and posttest results of 68% and 95%. The results of the observations that were assessed by the teacher when the researcher were doing teaching activities obtained a percentage of 91.3% with very decent information.

Keywords: *Learning Media, Finger Doll, Students Character*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Permana, 2015: 45). Pendidikan amatlah penting karena melalui pendidikan, karakter siswa akan terbentuk. Hal ini, sesuai dengan pernyataan (Maunah, 2015: 17) yang mengemukakan bahwa karakter individu akan berkembang dengan baik, apabila memperoleh penguatan yang tepat yaitu berupa pendidikan. .

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B SDN Bluru Kidul 2, ketika proses pembelajaran sedang berlangsung ada beberapa siswa laki-laki yang mengejek salah satu temannya karena berbeda suku dengan mereka. Anak tersebut bernama Muhammad Asroru Romadhon dia berasal dari suku Madura dan kebanyakan teman-temannya berasal dari suku Jawa karena itulah Asroru menjadi bahan *bullying* di kelasnya. Ibu Agustina Fenny selaku wali kelas IV B sudah sering menasehati bahwa tidak boleh saling mengejek apalagi mengejek suku yang ada di Indonesia karena itu beliau sangat setuju menggunakan media pembelajaran boneka jari penting untuk menanamkan nilai karakter tentang keragaman suku bangsa Indonesia. Kurangnya media pembelajaran didalam kelas seperti materi keragaman suku dan adat istiadat dari berbagai daerah yang ada di Indonesia sehingga siswa kurang mengerti keragaman suku dan adat istiadat di Negara-nya sendiri yang menjadikan banyak siswa saling mengejek teman-temannya yang tidak satu suku dengan dia, padahal semboyan Negara Indonesia adalah “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Menurut Menurut Delvi (2014: 2) boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan flanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya gajah dan lain sebagainya. Boneka tersebut dibuat sedemikian rupa kemudian dimasukkan ke dalam jari-jari tangan manusia, sehingga dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah yang dari segi pembuatannya relatif mudah dan bahan yang tentunya tidak sulit ditemukan. Boneka jari merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan, dan sangat cocok dimainkan oleh guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Chrestiany dan Hasibuan, 2018: 2).

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat (Siswati dkk, 2018: 2). Dalam kamus Poerwardarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran (Majid dan Andayani, 2011: 42).

Pendidikan karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestik) sesuai falsafah hidup pancasila (Kemendikbud dalam Janah, 2017: 9).

Menurut Kemendikbud dalam Janah (2016: 10-12) ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan. Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain

2. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

3. Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

4. Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu-membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan atau pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan.

5. Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral).

METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pendapat yang sama disampaikan oleh Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang terdiri dari sepuluh langkah namun peneliti hanya melakukan pada tahap ke tujuh karena terkendala waktu dan biaya yang terdiri dari potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV-B SDN Bluru Kidul 2 Namun, pada saat ini terjadi pandemi wabah virus *Covid-19* menyebabkan peneliti tidak dapat menggunakan siswa banyak maka populasi dan sampel penelitian di perkecil menjadi 8 siswa di rumah peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan 20 September 2020

Media pembelajaran boneka jari yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan pada subjek penelitian. Adapun selama proses pembelajaran yang akan diteliti adalah beberapa hal yang berkaitan dengan media pembelajaran boneka jari adalah aktivitas siswa, hasil belajar siswa, respon guru terhadap media pembelajaran boneka jari. Hasil belajar siswa diperoleh dari perkembangan nilai siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Validator memberikan nilai dengan kategori layak hingga sangat layak dan menunjukkan bahwa media pembelajaran boneka jari yang digunakan valid dapat digunakan sebagai panduan dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data kelayakan isi menggunakan rumus yang diadopsi dari (Arikunto, 2006: 272). Berikut rumus perhitungan nilai kelayakan isi media boneka jari sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = presentase kelayakan (%)

$\sum x$ = jumlah total jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor jawaban

100 = bilangan konstanta

Dengan skor nilai kelayakan

0 – 25 = Tidak layak

26 – 50 = Kurang Layak

51 – 75 = Layak

76 – 100 = Sangat Layak

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase menggunakan Uji *N-Gain* dan ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus yang diadopsi dari Lestari Karunia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2017: 235) sebagai berikut:

$$<g> = \frac{<Sf> - <Si>}{\text{skor maksimal} - <Si>}$$

Keterangan:

g = gain

Sf = nilai rata-rata kelas akhir

Si = nilai rata-rata kelas mula-mula

Persentase nilai dapat dilihat sebagaimana berikut.

$N\text{-gain} < 0,3$ = Rendah

$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ = Sedang

$N\text{-gain} \geq 0,7$ = Tinggi

Sedangkan rumus penilaian keaktifan siswa sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah skor pencapaian per-indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal per-indikator}}$$

Di kali 100%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penilaian hasil uji validasi ahli, kelayakan dari masing-masing validator penilaian ahli materi mendapatkan skor 91% sangat layak, penilaian ahli media aspek rekayasa media mendapatkan skor 80%, aspek komunikasi visual 90%,. Dan hasil rata-rata dari dua aspek tersebut sebesar 85% yang artinya sangat layak. Setelah memperbaiki media pembelajaran boneka jari berdasarkan saran dan masukkan dari ahli validasi boneka jari dapat digunakan untuk uji coba.

Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran boneka jari diperoleh dari tes hasil belajar yang di hitung menggunakan uji *gain* berikut hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.17 Hasil Uji Gain

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>pretest</i>	68,00
Rata-rata <i>posttest</i>	95,00
Selisih rata-rata	27,00
Nilai Gain	0,84
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,84 dengan selisih rata-rata 27,00 dengan kriteria tinggi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sehingga menunjukkan penggunaan media pembelajaran boneka jari. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada hasil *pretest* menunjukkan ketuntasan 68% sedangkan pada *posttest* menunjukkan ketuntasan belajar 95% menunjukkan bahwa siswa dianggap tuntas belajar jika mampu menyelesaikan soal mencapai $\geq 70\%$. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa mampu membuat siswa lebih menghargai sesama manusia dan diharapkan mengerti tentang keragaman budaya di Indonesia.

Aktivitas siswa menjadi lebih aktif ketika menggunakan media pembelajaran boneka jari. Setiap kelompok berikan dialog tentang keragaman budaya di Indonesia

sambil memainkan boneka jari tersebut. Hasil keaktifan siswa sebesar 91,25% yang artinya sangat tinggi tingkat keaktifannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan diatas siswa menjadi lebih aktif ketika menggunakan media boneka jari, setiap siswa memegang satu boneka jari dan memainkan bersama teman-temannya. Setiap kelompok diberikan dialog tentang keragaman budaya di Indonesia sambil memainkan boneka jari tersebut.

Media boneka jari sangat efektif, diperoleh dari hasil tes hasil belajar berdasarkan uji gain dengan rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0,84 dengan selisih rata-rata 27,00 dengan kriteria tinggi. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada hasil pretest menunjukkan ketuntasan belajar 68% sedangkan pada posttest menunjukkan ketuntasan belajar 95% menunjukkan bahwa siswa dianggap tuntas belajar. Media boneka jari terdapat pengaruh dapat dilihat dari hasil uji t pada hasil pretest dan posttest dengan menunjukan nilai yang signifikan 0,000 dari nilai 0,05 atau H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media boneka jari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chrestiany, Sisca dan Rachma Hasibuan. 2018. Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 07 (01), 1-5.
- Delvi, Niluh. 2014. *Peneraapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Janah, Isti Nurul. 2017. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 3 Malang*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Kemendikbud. 2014. *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2011. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maunah, Binti. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V (1), 90-101.
- Permana, Erwin Putera. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2 (2), 133-140.
- Siswati, Cahyo Budi Utomo, dan Abdul Muntholib. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMAPGRI1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6 (1), 1-13.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV Alfabeta