

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI (BONEKA TANGAN) MATERI POKOK PERILAKU KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN MATA PELAJARAN PPKn UNTUK SISWA KELAS I SD AL FATAH SURABAYA**

**Indah Astri Rahmawati<sup>1</sup>, Utari Dewi, S.Sn.,M.Pd.<sup>2</sup>**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[indah.astri22@gmail.com](mailto:indah.astri22@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstrak**

Berdasarkan studi pendahuluan awal di SD Al-Fatah Surabaya ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas I pada materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman, mata pelajaran PPKn. Sebanyak 66% nilai siswa kurang dari KKM 75. Untuk membantu memecahkan permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran tersebut dibutuhkan sebuah media, karena tidak adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat siswa kelas I yang masih berpikir konkrit kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan alasan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media tiga dimensi boneka tangan yang layak dan efektif untuk siswa kelas I pada materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman tema diriku dengan sub tema aku istimewa di SD Al Fatah Surabaya.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D menurut Sugiono. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan tes. 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.

Kata kunci: Pengembangan, Media Tiga Dimensi, Boneka Tangan

**Abstract**

Based on a preliminary study on the SD Al Fatah Surabaya found the problem is low learning outcomes of 1<sup>th</sup> subject matter unity in diversity behavior subjects Pancasila and Citizenship education. As much 66% less than the value of students graduation criteria minimal 75. To help solve the problems that occur in the learning activities required a media. In the absence of the media used in the learning process undertaken create a class of students who still think concretely trouble understanding the material being taught. By reason of the objectives of this research is to produce a three dimensional media hand puppet viable and effective for 1<sup>th</sup> grade students in the subject matter unity in diversity behavior, theme myself, with su-theme I'm special at SD Al Fatah Surabaya.

The development of R & D model by Sugiono. The type of data used was qualitative and quantitative. Data collection methods used were interviews, observation, dan testing. Test result validate the feasibility of three dimensional media hand puppet matter experts with the percentage 97.57%, including the excellent category, media experts with apercentage of 83,34%, including the excellent category, and the results of trials percentage average product, included in the excellent category. Based on the results of the pretest and posttest, 16 students value increased 15 points, 7 students value increased 20 points, 5 students value increased 10 points, and 2 students increased by 25 points. It can be concluded that the media developed hand puppet feasible and effective use in learning to improve student learning outcomes at the theme myself, I'm special sub themes, subjects of citizenship, first grade in Al Fatah elementary school.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan fondasi dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Diungkapkan Mohmammad Ali, mantan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan. Dan secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreativitas. (Ali, 2009:290-291; Prastowo, 2013:13)

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajiban warganegara yang cerdas dan terampil dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945. Pendidikan untuk membentuk moral peserta didik harus dilaksanakan sejak sekolah dasar, melalui pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Untuk itu, pendidikan PPKn harus mampu membuat peserta didik menerapkan nilai-nilai moral pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I dan kelas IV di SD Al Fatah yang ada di kelurahan Babatan, Wiyung, Surabaya. Dari hasil belajar siswa pada tema 1, diketahui bahwa nilai pada mata pelajaran PPKn lebih rendah dibanding pada mata pelajaran lainnya, yaitu sebanyak 66% nilai siswa kurang dari KKM sebesar 75, terutama pada kompetensi dasar siswa dapat menunjukkan sikap menerima keberagaman diantara teman-temannya di sekolah. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku tematik kelas I, dimana di dalam buku tersebut masih belum jelas dalam memberikan penjelasan bagaimana siswa dapat bersikap menerima keberagaman teman-temannya di sekolah. Siswa kelas I kesulitan memahami bagaimana berperilaku kebersamaan dalam keberagaman karena siswa masih berpikir secara konkrit, sehingga memerlukan media yang bisa menunjukkan perilaku kebersamaan dalam keberagaman.

Mengingat pentingnya fungsi media, agar pembelajaran PPKn dengan pendekatan tematik berhasil, dibutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas 1 dan karakteristik mata pelajaran PPKn itu sendiri. Karakteristik siswa pada usia SD/MI (7-11 tahun) berada pada tahap operasional-konkret. Menurut Piaget, pada tahap ini, anak-anak tidak dapat berpikir baik secara logis maupun abstrak. Anak usia ini dibatasi untuk berpikir konkret (nyata), pasti, tepat, dan uni-direksional-istilah yang lebih menunjukkan pengalaman nyata dan konkret ketimbang abstraksi. (Danim, 2010:64)

Beberapa media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas I adalah media gambar, media video dan media tiga dimensi boneka tangan. Media gambar bersifat konkret dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja serta harganya murah, tetapi gambar hanya menekankan persepsi indera mata, gambar yang kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran dan ukurannya sangat terbatas. Karakteristik media video antara lain video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang, tetapi perhatian penonton sulit dikuasai karena partisipasi siswa kurang dipraktikkan, komunikasinya hanya bersifat satu arah, memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Boneka tangan adalah boneka tiruan yang terbuat dari kain yang menyerupai bentuk manusia atau binatang sebagai media pendidikan, pada penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka, bisa juga menggunakan panggung boneka. Sedangkan karakteristik media tiga dimensi boneka tangan adalah dapat memberikan pengalaman secara langsung, konkrit dan menghindari verbalisme, efisien terhadap waktu, biaya, tempat dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan khusus, dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira. Dapat berinteraksi langsung dengan audiens, seperti tanya jawab, bernyanyi bersama, diikutsertakan dalam cerita sehingga audiens merasa terlibat dalam cerita tersebut.

Dari uraian diatas, dapat diasumsikan bahwa media tiga dimensi boneka tangan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih berpikir secara operasional konkrit, dapat membuat siswa berinteraksi langsung dengan media seperti bernyanyi bersama, tanya jawab dan bisa membuat siswa merasa terlibat dalam cerita dalam boneka tangan sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti bagaimana berperilaku kebersamaan dalam keberagaman. Media boneka tangan ini juga sesuai dengan karakteristik

mata pelajaran PPKn, dimana bertujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sikap menjadi warganegara yang baik sesuai nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan mengembangkan media tiga dimensi boneka tangan pada materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas 1 SD Al Fatah Surabaya.

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka timbul sebuah rumusan masalah bahwa diperlukan pengembangan media tiga dimensi boneka tangan materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas 1 SD Al Fatah Surabaya yang layak dan efektif.

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuannya adalah untuk menghasilkan media tiga dimensi boneka tangan pada materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas I SD Al Fatah Surabaya yang layak dan efektif.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Keterkaitan Pengembangan Media Boneka Tangan Dalam Kawasan Teknologi Pembelajaran

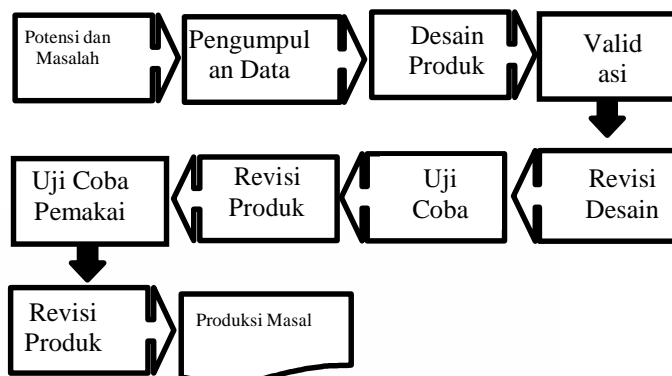
Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:10). Teknologi Pendidikan mempunyai lima kawasan (domain) yang menjadi bidang garapannya berlandaskan definisi di atas, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kawasan pengembangan, yaitu mengembangkan media tiga dimensi boneka tangan. pengembangan ini masuk dalam dalam sub kawasan teknologi audio visual, yaitu cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

### B. Model Pengembangan

Model pengembangan R & D yang dikutip dari Borg ang Gall memiliki 10 langkah, 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 Produk, (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal. Untuk lebih jelasnya, model pengembangan akan di gambarkan pada flow chart di bawah ini:

**Gambar 1**  
Model Pengembangan R&D Borg And Gall



### C. Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan)

Gagne (1970) menyatakan bahwa media berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Bringsgs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.(Sadiman Dkk, 2012:6).

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat terwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

Menurut Daryanto (2013:29) media tiga dimensi seperti media boneka tergolong dalam benda asli yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dapat diproduksi dengan mudah, bahanya mudah diperoleh
2. Sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya
3. Tidak memerlukan keahlian khusus
4. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan
5. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit
6. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak salam suasana gembira

### D. Karakteristik Mata Pelajaran PPKn

Tujuan mata pelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Selain itu, siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas



dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan tidak hanya kemampuan kognitifnya tetapi kemampuan afektifnya juga perlu dinilai, karena pembelajaran PPKn lebih menekankan pembentukan perilaku sebagai warga negara yang baik dan pengamalan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai ideologi negara.

Materi pelajaran dalam pengembangan media tiga dimensi boneka tangan untuk kelas I SD Al Fatah bertema Diriku . Dalam satu tema, dibagi menjadi empat subtema, yaitu (1) aku dan teman baru, (2) tubuhku, (3) Aku merawat tubuhku, dan (4) Aku Istimewa.

#### E. Karakteristik Siswa

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) mempegunakan cara berpikir operasional, (3) mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) membentuk dan mempergunakan keterhubungan atura-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan sebat akibatm dan (5) memahami konsep subtansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Perkembangan emosi anak usia 6-8 tahun antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhasap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua dan telah mulai belajar tentang benar dan salah. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, pembendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

### METODE PENELITIAN

#### A. Prosedur Pengembangan

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi yang dimiliki oleh SD Al Fatah adalah memiliki fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman dan dalam kondisi yang baik. Untuk kelas 1 sanpai 4 yang menerapkan pembelajaran

tematik, tiap-tiap kelas memiliki 2 guru kelas, sehingga dapat saling membantu mengkondisikan kelas yang efektif untuk belajar. Memiliki peralatan untuk audio visual. Masalah yang terjadi di kelas 1 SD Al Fatah adalah belum mempunyai media yang efektif dan menarik untuk siswa kelas 1 yang pembelajarannya tematik. Dalam proses pembelajaran menggunakan buku tematik dari pemerintah saja. Sehingga membuat siswa kesulitan belajar PPKn.

##### 2. Pengumpulan Data

Setelah telah ditemukan masalah dan potensi yang ada di SD Al Fatah adalah mengumpulkan informasi atau data terkait dengan masalah dan potensi yang ada di SD Al Fatah sehingga dapat digunakan untuk merencanakan produk untuk mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data yang telah dilakukan adalah nilai siswa kelas I pada mata pelajaran PPKn pada sesemter 1, RPP yang dirancang dalam pembelajaran, dan observasi kondisi sekolah.

##### 3. Desain Produk

Tahap selanjutnya adalah desain produk. Setelah mengumpulkan informasi, adalah mendesain produk untuk mengatasi masalah tersebut. Pertama – tama adalah membuat naskah dari media boneka tersebut yang nantinya akan direkam sebagai audio untuk pertunjukan panggung boneka. Kemudian mendesain rancangan boneka tangan yang sesuai karakter tokoh dalam cerita. Dan yang terakhir adalah mendesain background yang dibutuhkan dalam pertunjukan panggung boneka tangan. Proses medesain produk ini akan di konsultasikan dengan ahli media dan ahli materi.

##### 4. Validasi Desain

Kegiatan validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk sudah rasional dan lebih efektif. Validasi ini dilakukan oleh beberapa tenaga ahli untuk menilai produk yang dirancang sehingga saran yang diperoleh untuk memperbaiki kekuranga media yang dirancang.

##### 5. Perbaikan Desain

Langkah selanjutnya setelah validasi desain produk adalah perbaikan desain. Pada tahap ini adalah memperbaiki media sesuai dengan saran dari para ahli sebelum diuji cobakan.

##### 6. Uji coba Produk

Pada tahap uji coba ini menentukan apakah media yang dikembangkan layak atau tidak

untuk di produksi dan selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua tahap percobaan, yaitu uji coba sebelum produksi dan uji coba setelah produksi. Uji coba ini dilakukan oleh uji coba perorangan dan kelompok kecil untuk dibandingkan hasil belajarnya sebelum menggunakan media.

#### 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil menggunakan media boneka tangan tersebut, dan diperoleh data hasil uji coba, maka dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang dimiliki media tersebut.

#### 8. Uji coba Pemakaian

Setelah perbaikan produk ini dilakukan apabila setelah dilakukan uji coba produk terdapat kekurangan. Setelah di perbaiki, nantinya akan di uji cobakan untuk kelompok besar. Pada tahap ini, sebelum uji coba, siswa diberi pre test dan sesudah dilakukan ujicoba menggunakan media boneka ini dilakukan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan ini.

#### 9. Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian pada kelompok besar, apabila produk tersebut memiliki kekurangan di perbaiki lagi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran..

#### 10. Produksi Masal

Tahap ini dilakukan apabila setelah uji coba kelompok besar dan merevisi kekurang yang ada, sehingga media boneka ini layak untuk diproduksi secara masal. Tetapi dalam pelaksanaannya, pengembangan media boneka tangan ini sampai revisi produk saja, karena pengembang hanya melakukan penelitian di SD Al Fatah Surabaya.

### B. Uji Coba Produk

#### 1. Subjek Uji coba

Subjek uji coba pengembangan media boneka tangan tentang mengenal arti bersatu dalam keberagaman adalah:

1. Ahli media yang terdiri dari dua orang dosen dari teknologi pendidikan, yaitu: Khusnul Khotimah S.Pd.,M.Pd dan Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd.
2. Ahli materi adalah 1 Drs. H. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd. Dosen UNESA

dan 1 Guru kelas 1 SD Al Fatah Endang Suswati, S.Pd.

3. Siswa kelas 1 SD Al Fatah Surabaya sebanyak 30 anak sebagai sasaran yang digunakan dalam uji coba media.

### 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media boneka tangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data ini diperoleh dari uji coba media boneka tangan tersebut, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien dan daya tarik media tersebut.

1. Data Kualitatif di dapatkan dari tanggapan dan penilaian ahli materi dan ahli media yang nantinya di analisis untuk memperbaiki media boneka tangan ini sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Data Kuantitatif di dapatkan dari hasil uji coba ahli materi, ahli media, dan kelompok besar. Data yang diperoleh akan di analisis dengan metode statistik deskriptif.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. (Sugiyono, 2010:194)

Wawancara bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kemampuan dasar siswa dan sikap siswa kelas I SD Al Fatah yang ditujukan kepada guru kelas. Wawancara juga ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan media yang dikembangkan.

#### b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang dilakukan adalah observasi dengan menggunakan teknik

scanning. Observasi teknik scanning dilakukan untuk mengamati siswa saat ujicoba untuk mengevaluasi kelayakan media.

Menurut Arthana (31:2005) scanning merupakan teknik yang menyangkut ketrtarikan, ketepatan bereaksi, tingkat pemerhatian dengan menempatkan beberapa pengamat untuk melihat reaksi penonton. Pelaksanaan observasi dengan teknik scanning yaitu dengan mengobservasi observer saat pertunjukan drama boneka baru dimulai, setelah 5 menit pertunjukan berlangsung, setelah 10 menit pertunjukan berlangsung, dan saat pertunjukan akan berakhir. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon audience/siswa.

**D. Teknik Analisis Data**

a. Analisis Wawancara Berstruktur

Skala yang digunakan dalam wawancara ini adalah skala likert. Alasan alternatif menentukan jawaban dari pedoman wawancara terstruktur 4,3,2,1 adalah untuk menentukan gradasi. Memiliki alternatif jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Untuk menganalisis data yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

N = Skor yang diharapkan

(Sudijono, 2009:43)

Hasil perhitungan presentase yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Berikut kriteria pengukuran keberhasilan:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Pengukuran Keberhasilan**

Nilai	Kualitas
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 89%	Baik
60% - 69%	Tidak Baik
< 60%	Sangat Tidak Baik

(Sudijono,2009:45)

b. Analisis Pengamatan Observasi

Teknik analisis data yang digunakan untuk hasil observasi menggunakan rumus koefisien kesepakatan berikut ini:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

KK : Koefisien kesepakatan

S : Sepakat, jumlah kode yang sama

N<sub>1</sub> : Jumlah kode pengamat I

N<sub>2</sub> : Jumlah kode pengamat II

(Arikunto, 2010:244)

Sedangkan untuk menganalisis data hasil observasi dihitung menggunakan rumus yang sama dengan menganalisis hasil wawancara

c. Analisis Hasil Tes

Penilaian kuantitatif dalam teknik analisis data ini adalah *One Group Pretest Posttes Design*, yaitu metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dimana dalam metode ini dilakukan pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan, sehingga dapat dibandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan secara akurat. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Dengan keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest (Sebelum menggunakan media boneka tangan)

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest (Setelah menggunakan media boneka tangan)

X : Treatment / Perlakuan yang di berikan (Penggunaan media boneka tangan)

**HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA**

**1. Potensi dan Masalah**

Persiapan dalam tahap pengembangan media tiga dimensi boneka tangan dengan melakukan observasi di SD Al-Fatah Surabaya serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru disekolah tersebut untuk mengetahui potensi dan masalah yang muncul. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, SD Al-Fatah Surabaya merupakan sekolah yang *full day* yang bernuansa islami yang memiliki fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman dan dalam kondisi yang baik. Memiliki peralatan audio player dan soundnya.



Namun proses pembelajaran di kelas 1 SD Al-Fatah yang sebagian besar menggunakan buku tematik yang diterbitkan oleh pemerintah, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik. Hal tersebut membuat siswa kelas 1 yang masih berpikir konkret kesulitan belajar pada pelajaran PPKn yang materi pembelajarannya memerlukan penjelasan serta contoh – contoh perilaku yang harus dicontoh oleh siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan media yang dapat memperjelas materi, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1.

## 2. Pengumpulan Data dan Informasi

Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan media tiga dimensi boneka tangan adalah pengumpulan data dan informasi yang bertujuan sebagai acuan untuk merencanakan media tersebut. Data tersebut terdiri dari komponen media visual dan komponen media audio. Komponen media visual yang digunakan adalah:

- a. Boneka tangan. Karakter boneka disesuaikan dengan naskah, boneka yang digunakan ada 7, terdiri dari 5 boneka sebagai tokoh siswa, 1 boneka sebagai tokoh guru dan 1 boneka sebagai *announcer*.
- b. Background. Ada 2 gambar yang digunakan, yaitu halaman sekolah dan ruang kelas. Gambar background yang digunakan di ambil dari internet, gambar yang dipilih disesuaikan dengan naskah dan yang memiliki resolusi yang tinggi agar tidak distorsi saat di cetak dengan ukuran yang besar.
- c. Bahan penyerta. Berisi identifikasi program media boneka tangan, petunjuk penggunaan media, RPP, naskah drama dan rekaman audio yang di gunakan untuk pertunjukan drama boneka tangan. Program media boneka tangan yang dibuat berdasarkan materi yang sesuai dengan silabus, RPP, dan hasil diskusi dengan ahli materi sehingga tujuan program media dan naskah drama yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Komponen media audio yang digunakan adalah:

- a. Suara manusia yang direkam sebagai pengisi suara tokoh Ibu Ida, Farel, Rio, Ali, Salma, Vio, Announcer, dan Narrator dalam drama panggung boneka tangan “Indahnya Kebersamaan”.
- b. Musik, yang digunakan dalam media panggung boneka ini terdiri dari musik pembuka program, musik transisi, musik pengiring, dan musik penutup program. Musik yang digunakan dipilih

disesuaikan dengan karakteristik media dan sasaran.

- c. Sound effect/FX. Agar media panggung boneka lebih interaktif dan terasa lebih nyata di perlukan FX. FX yang digunakan dalam drama boneka tangan ini yaitu FX anak-anak bermain dan suara bel berdering.

## A. Pelaksanaan Pengembangan

Setelah proses persiapan pengembangan selesai dilaksanakan maka untuk tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan. Dalam pelaksanaan pengembangan ini terdiri dari tahap desain produk dan validasi desain.

### 1. Desain Produk

Pada tahap ini terdapat 2 aspek dalam mendesain media tiga dimensi boneka tangan, yaitu desain materi dan desain media.

#### a. Desain Materi

Pada tahap desain produk materi ini dilakukan untuk mengumpulkan materi yang diperlukan dalam pembuatan media tiga dimensi boneka tangan. Setelah itu menyusun identifikasi program dan naskah drama panggung boneka tangan

#### b. Desain Media

Setelah desain materi selesai, selanjutnya adalah membuat desain dari media yang sesuai dengan desain materi yang telah dibuat. Dalam desain media ini terdiri dari beberapa desain, yaitu:

##### 1. Desain boneka tangan.

Karakter tokoh yang dibuat terdiri dari 1 guru, 3 siswa, 2 siswi, dan 1 announcer. Boneka tangan ini dibuat dari kain velboa yang memiliki bulu pendek yang halus, tidak rontok dan harga yang terjangkau. Tinggi boneka tangan ini 35 cm, didesain *full body*. Karakter guru memakai baju setelan berwarna biru memakai kerudung, karakter siswa dan siswi memakai seragam putih merah dan announcer memakai baju motif kotak.

##### 2. Desain Background

Ada dua background yang di gunakan dalam pertunjukan panggung boneka tangan ini, yaitu halaman sekolah dan ruang kelas. Gambar background di cetak dengan ukuran 100 cm x 130 cm menggunakan kertas paper art.

3. Desain Bahan Penyerta

Bahan penyerta untuk media tiga dimensi boneka tangan ini berisi identifikasi program media, cara menyimpan dan perawatan, RPP dengan menggunakan media boneka tangan dan naskah cerita drama boneka tangan “Indahnya Kebersamaan”. Bahan penyerta ini menggunakan *font times new roman*, spasi 1,5 dan di cetak dengan ukuran kertas A5 untuk memudahkan dalam penyimpanannya.

2. Validasi Desain

1. Validasi Desain Ahli Materi

Hasil wawancara terstruktur yang dilakukan kepada 2 ahli materi dengan variabel *Comprehention, Massage relevancy, Side Effect, Motivasi, Age Appropriatness, dan Intention* mendapat persentase **97,57%**. Jadi dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi boneka tangan “Indahnya Kebersamaan” yang dikembangkan adalah **“sangat baik”**

2. Validasi Desain Ahli Media

Data hasil wawancara dengan ahli media I dan ahli media II dengan variabel daya tarik, *comprehention*, dan standar teknik mendapat persentase **83,34%**, maka dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi boneka tangan “Indahnya Kebersamaan” yang dikembangkan adalah **sangat baik**

3. Uji Coba

1) Uji coba Perorangan

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N = 18 - 1 = 17$ . Signifikan 95% maka diperoleh  $r_{tabel} 0,482$  karena  $r_{hitung} 0,77$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II. Dari observasi hasil uji coba perorangan diperoleh hasil rata-rata 94,42%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentase data maka tergolong **sangat baik sekali**.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N = 18 - 1 = 17$ . Signifikan 95% maka diperoleh  $r_{tabel} 0,482$  karena  $r_{hitung} 0,833$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka data yang dianalisis

menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

Dari observasi hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil rata-rata 89,5%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentase data maka tergolong **sangat baik sekali**.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil Observasi uji coba pemakaian atau kelompok besar dengan subyek 30 siswa diperoleh perhitungan yang telah diperoleh dengan  $N = 18 - 1 = 17$ . Signifikan 95% maka diperoleh  $r_{tabel} 0,482$  karena  $r_{hitung} 0,72$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II. Dari observasi hasil uji coba pemakaian diperoleh hasil rata-rata 88,8%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentase data maka tergolong **sangat baik sekali**

4. Analisis Data Kualitatif Hasil Tes

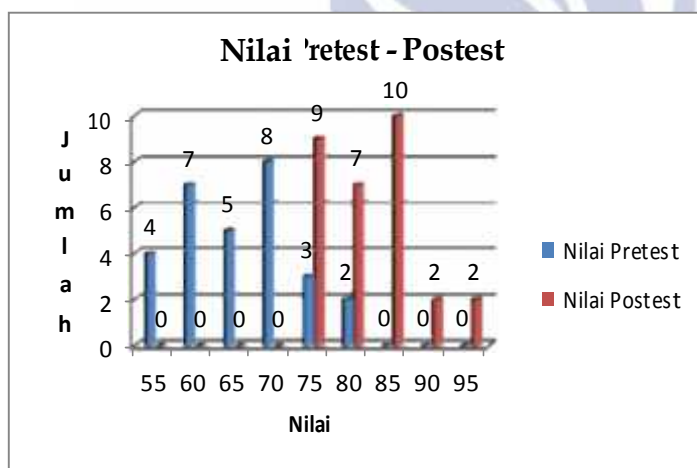
Tabel 4.1  
Hasil Pretes Dan Posttest

NO	NAMA	Pre-tes (x <sub>1</sub> )	Post-tes (x <sub>2</sub> )
1	Adly Naufal Bintang R.	70	80
2	Andini Nathaniela Azalia	75	85
3	Andre Bagus Saputra	60	75
4	Ardhatu Baraya Defowa	55	75
5	Arya Devalino Dewa S.	65	80
6	Arziq Firmansyah	70	85
7	Bintang Tombak S.	70	80
8	Daffa Arkananta Fatih	75	85
9	Davita Aurellyya Okta V.	80	95
10	Diani Bilqis Zakkiya	70	85
11	Dzaki Ramadhani P. S.	65	85
12	Farendra Maulana D. A.	60	80
13	Gading Haryo Endro W.	60	75
14	Giselle Fatima Amori	70	85



15	Hafiz Nurrohman	55	75
16	Hanif Putra Kurniawan	70	85
17	Iqbal Afgan Aji Arshavin	80	90
18	Ivo Maulana Narvin	60	75
19	Juve Aulia Zuraidah	60	85
20	Lintang Alam Munandar	80	95
21	Mifta Faza Absarina	65	80
22	Moch. Taufik Early	65	75
23	M. Insanul Kamil K.	70	85
24	M. Farel Nanda Pranoto	75	90
25	M. Sani Akbar	60	80
26	Nabila Zahra Azkiya	55	80
27	Naufal Putra Pratama	60	75
28	Nautilus Samurai M. S.	70	85
29	Rafi Satria Rahmansyah	65	75
30	Ressy Anugrah R.	55	75
<b>Rata-Rata</b>		<b>66,33</b>	<b>81,83</b>

Bagan. 4.2  
Perbandingan Nilai



Berikut adalah hasil analisis data kualitatif dari hasil pre-test dan post-test dari 30 siswa kelas I di SD Al Fatah Surabaya:

1. Dari bagan diatas dapat diketahui bahwa ada peningkatan nilai pretest dan posttest siswa.
2. Dari tabel 4.15 hasil rata-rata nilai pre-test dari 30 siswa adalah 66,33 dan hasil rata-rata nilai post-testnya adalah 81,83. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,5 poin.
3. Siswa yang mengalami peningkatan sebesar 25 point sebesar 6,6% atau 2 siswa, dan 7 siswa atau 23,3% nilainya lebih tinggi sebesar 20 poin dari hasil nilai pre-testnya
4. Sebanyak 53,33% atau 16 dari 30 siswa mendapat nilai 15 poin lebih tinggi dari hasil nilai pre-test dan

siswa yang mengalami peningkatan sebesar 10 point ada 16,66% atau sebanyak 5 dari 30 siswa.

5. Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pre-test pada 30 siswa. Ini membuktikan bahwa media boneka tangan “Indahnya Kebersamaan” efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn, materi pokok perilaku kebersamaan dalam keberagaman

## SIMPULAN

Setelah melalui tahapan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* R&D Borg And Gall yang telah dilakukan mulai dari melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di SD Al Fatah Surabaya, hingga kegiatan uji coba dan revisi pada produk yang telah dikembangkan berupa media tiga dimensi boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman pada tema diriku sub tema aku istimewa mata pelajaran PPKn. Hasil pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Media tiga dimensi boneka tangan mata pelajaran PPKn tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman telah divalidasi serta revisi pada ahli materi dan ahli media, maka dapat dikatakan produk media tiga dimensi boneka tangan ini sudah sangat baik. Uji coba perorangan dengan rata-rata 94,42% (sangat baik), uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 89,5% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar dengan rata-rata 88,8% (sangat baik). Dengan hasil yang diperoleh, maka media tiga dimensi boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk kelas I sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. 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 pre-test dan post-test pada uji coba pemakaian, yaitu nilai rata-rata pre-test dan post-test meningkat sebanyak 15,5 poin dari 66,33 menjadi 81,83. Sebanyak 15 siswa nilainya meningkat sebanyak 15 poin, 7 siswa hasil post-testnya meningkat 20 poin dari nilai pre-test, 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan* (terjemahan Yusufhadi Miarso). Jakarta: CV. Rajawali
- Arikunto. Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. Suharsimi 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arthana, I Ketut P. & Damajanti Kusuma D. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI*. Jakarta : BNSP
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Kemendikbud RI. 2013. *Buku Guru SD/MI Kelas 1 Tema 1 Diriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moeslichatoen R.2004.*Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi.2013.*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok : Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Seels, Barbara B & Rita C. Richey. 1994. *Tknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universita Negeri Jakarta
- Sudijono, Anas (2009). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensinso
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher