

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER SISWA MENGGUNAKAN MEDIA TOKOH BONEKA PADA MUATAN PPKN KELAS III SDN 021 SAMARINDA UTARA TAHUN AJARAN 2021/2022

Samsul Adianto, Odi Purna, Ratna Khairunnisa

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Samsul4adianto@gmail.com , odipurna@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa melalui penggunaan media tokoh boneka pada muatan PPKN. Penelitian ini dilakukan di SDN 021 Samarinda Utara di kelas III dengan siswa yang berjumlah 12 orang dengan subyek penelitian adalah hasil belajar dan karakter siswa melalui penggunaan media tokoh boneka. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dimana pada akhir pertemuan dalam setiap siklus diadakan evaluasi, soal tes belajar tiap siklus berbentuk isian. Teknik pengumpulan data menggunakan tugas harian (evaluasi), lembar observasi karakter siswa serta tes akhir siklus. Data yang diperoleh disajikan dalam rata-rata, persentase dan grafik. Dari hasil analisis didapatkan bahwa karakter siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada akhir pertemuan siklus I hasil observasi karakter siswa berada pada nilai rata-rata 54,16%, setelah melakukan refleksi dimana peneliti merubah sedikit proses pembelajaran sesuai evaluasi yang telah dilalui. Kemudian, didapatkan hasil selama observasi terjadi peningkatan dimana hasilnya berada pada rata-rata 68,19% sesuai lampiran pada pertemuan akhir siklus II. Sama seperti sebelumnya, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (42%) dan siklus II (92%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tokoh boneka pada pembelajaran dapat meningkatkan karakter siswa dan hasil belajar kelas III di SDN.021 Samarinda Utara.

Abstract

This research is a classroom action research that aims to improve student learning outcomes and character through the use of puppet characters media in PPKN content. This research was conducted at SDN 021 North Samarinda in class III with 12 students with the research subjects being the learning outcomes and student characters through the use of puppets as media. The research was carried out as many as two cycles, the first cycle was carried out 3 times where at the end of the meeting in each cycle an evaluation was held, the learning test questions in each cycle were in the form of filling. Data collection techniques used daily assignments (evaluations), student character observation sheets and end-of-cycle tests. The data obtained are presented in averages, percentages and graphs. From the results of the analysis, it was found that the student's character increased from each cycle. At the end of the first cycle meeting, the results of the observation of the student's character were at an average value of 54.16%, after reflecting where the researcher changed the learning process a little according to the evaluation that had been passed. Then, the results obtained during the observation that there was an increase where the results were on average 68.19% according to the attachment at the end of the second cycle meeting. Same as before, students' learning mastery has increased from cycle I to cycle II, namely, cycle I (42%) and cycle II (92%). Based on the results of the study, it can be concluded that the use of puppet media in learning can improve student character and learning outcomes for class III at SDN.021 North Samarinda.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sejak dulu hingga sekarang tidak terlepas dari sistem yang biasa di sebut kurikulum. Pada saat ini sistem kurikulum yang digunakan adalah K13 atau Kurikulum 2013, pada sistem kurikulum ini yang menjadi penekanan pada proses pembelajarannya yakni pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dimana nilai-nilai budaya Indonesia dijadikan sebagai dasar pengembangan kualitas manusia Indonesia. Kurikulum 2013 juga sangat menekankan pendidikan karakter pada sistemnya melalui diberi nilai-nilai norma ibu pekerti pada setiap pembelajarannya sehingga siswa mendapatkan pendidikan karakter sekaligus

pendidikan akademis. Pendidikan karakter bukan hanya dengan penanaman nilai bagi siswa, namun merupakan sebuah usaha bersama untuk menciptakan lingkungan pendidikan tempat setiap individu dapat menghayati kebebasannya sebagai prasyarat bagi kehidupan moral yang dewasa (A., 2007).

Peserta didik atau biasa di sebut siswa merupakan orang yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah. Dalam ruang kelas terdiri banyak siswa di dalam nya dimana ada banyak perbedaan baik suku, agama, budaya, golongan dan lain sebagainya yang memungkinkan ada beranekaragam karakter siswa dalam satu kelas. Hal ini tentunya di

pengaruhi oleh didikan orangtua, lingkungan, pergaulan dan sebagainya. Dalam pergaulan siswa tentunya tidak dapat diawasi langsung oleh orang tuanya di waktu tertentu yang disebabkan kesibukan, hal ini memungkinkan siswa akan ikut dalam pergaulan yang tidak sehat sehingga akan mempengaruhi karakter siswa, bahkan memungkinkan siswa-siswa lainnya ikut dipengaruhi karakternya.

Peranan guru dalam sebuah pembelajaran tentu sangat penting dalam proses pembelajaran baik itu pendidikan akademis maupun pendidikan karakter. Peran guru sangat penting dalam pendidikan karakter, seorang guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja kepada peserta didik, tetapi juga mendorong dan menanamkan nilai-nilai norma, moral dan agama sehingga peserta didik memiliki karakter yang diharapkan (Nella Agustin, dkk, 2021). Peran guru dalam membentuk karakter siswa bukan dengan berceramah, memberi nasehat, dll, tapi juga dapat dilakukan pada saat jam pelajaran berlangsung dalam bentuk cerita, sehingga siswa bisa menarik kesimpulan dari nilai karakter yang terkandung di dalam cerita. Dalam ruang kelas, tentunya terdapat berbagai karakteristik siswa sehingga suasana pembelajaran di kelas pun akan menjadi lebih beraneka ragam.

Pada dasarnya siswa memiliki sifat karakter yang berbeda-beda yang sangat mempengaruhi kehidupan di dalam kelas dan sangat menentukan arah proses pembelajaran berlangsung bahkan akan mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan ada siswa yang dapat diarahkan namun ada juga yang tidak. Karakter negatif siswa yang susah diarahkan akan sangat mempengaruhi karakter siswa lainnya jika berteman dengan siswa tersebut sehingga dapat menciptakan karakter negatif pada siswa lainnya. Beberapa karakter negatif siswa yang di terlihat yakni kurang memiliki rasa peduli dan jujur terhadap teman sejawat maupun orang yang lebih tua. Maka hal tersebut harus diantisipasi sejak dini sehingga siswa tidak memiliki karakter negatif ketika beranjak dewasa. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media tokoh boneka untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Pada pelaksanaannya peneliti akan membuat alur cerita yang berhubungan dengan penguatan karakter dan media yang di gunakan yakni tokoh

boneka, selain itu penggunaan media tokoh boneka disesuaikan dengan materi yang dibawa. Penggunaan media boneka tentunya akan sangat menarik untuk di ikuti terutama pada kelas III SD, dimana pada jenjang ini siswa masih suka bermain boneka yang tentunya akan menarik perhatian siswa.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang di laksanakan pada kelas III SDN 021 Samarinda Utara. Penelitian ini di laksanakan dalam dua siklus. Satu siklus penelitian tindakan mencakup empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus di lakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir dalam setiap siklus dilaksanakan evaluasi dalam bentuk tes tertulis, melengkapi isian dan uraian. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru berupa tindakan khusus untuk memperoleh hasil belajar siswa agar lebih maksimal dari sebelumnya. Tindakan khusus yang dimaksud bukanlah seperti member tugas pekerjaan rumah, tugas yang biasa diberikan di kelas, atau mengingat materi atau rumus. Tindakan di sini adalah kegiatan yang memang sudah dirancang oleh guru dengan tujuan agar siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar. (Dr. Rustiyarso, 2020)

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SDN 021 Samarinda Utara, penelitian ini dilaksanakan pada bulan April –Mei semester genap tahun pembelajaran 2021/2022.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III semester II SDN 021 Samarinda Utara. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa melalui penggunaan media tokoh boneka.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dipakai peneliti adalah observasi, memberi tugas setiap akhir pertemuan, tes akhir siklus, dan dokumentasi.

e. Teknik Analisis Data

1. Deskriptif – Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui observasi dan hasil tes hasil belajar dipaparkan secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, yaitu disajikan dalam bentuk tabel dan diberi keterangan berupa kalimat sederhana. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan rata-rata. Rata-rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu kelas dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai rata-rata hasil belajar masing-masing siklus.

a) Nilai Rata-Rata (Mean)

Untuk nilai rata-rata siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana : X = Nilai rata-rata Siswa
 x = Nilai masing-masing Siswa
 N = Jumlah Siswa (Depdiknas, 2008)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menganalisis data berupa nilai tugas individu dan nilai tes pada setiap siklus dengan menggunakan rumus :

$$S = \frac{\sum \text{Skor nilai yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}}$$

(Djamarah, 2014)

Untuk observasi karakter siswa dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b) Persentase

Persentase digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar dari siklus I, siklus II dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

(Sumber :Daryanto, 2018)

c) Grafik

Grafik digunakan untuk memperlihatkan dan memvisualisasikan peningkatan karakter dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN melalui implementasi penggunaan media tokoh boneka pada siswa kelas III SDN 021 Samarinda Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 21 Samarinda utara pada tahun pembelajaran 2021/2022 tepatnya pada bulan Februari sampai bulan April 2022 yang berada di jalan I. Batu Besaung, Sempaja Utara, Kec. Samarinda Utara,

Kota Samarinda Prov. Kalimantan Timur. Jumlah guru di SDN 21 Samarinda utara sebanyak 10 orang dan dipimpin oleh kepala sekolah Zainuddin S.Pdi. jumlah keseluruhan siswa 97 yang terbagi-laki 50 siswa dan 47 siswi perempuan sedangkan untuk jumlah siswa yang dikenakan tindakan siswa kelas III terdiri dari 12 siswa. Sarana dan prasana yang terdapat pada sekolah ruang kelas yang kembali 6, ruang perpustakaan 1, dan sanitasi siswa 2. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Proses pembelajaran dilakukan dengan penggunaan media tokoh boneka.

| Keterangan | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas | 2 | 17% |
| Tidak Tuntas | 10 | 83% |
| Rata-rata | | 62% |

Data awal siswa

Berdasarkan tabel di atas dapat dijabarkan bahwa dari 12 siswa kelas III terdapat hanya 2 siswa atau 17% sudah mencapai nilai ketuntasan dalam penelitian. Dan sebanyak 10 siswa atau 83% belum mencapai nilai ketuntasan dalam penelitian. Dalam hal ini nilai rata-rata ketuntasan siswa berada pada angka 62%.

HASIL

A. Hasil dan Paparan Penelitian Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan, adalah sebagai berikut : (1) membuat RPP sesuai dengan penggunaan media tokoh boneka, (2) membuat lembar tugas/kerja siswa, (3) membuat alat evaluasi yaitu dengan memberikan soal yang dikerjakan secara individu yang diberikan pada setiap akhir siklus siswa sebagai bahan acuan peningkatan nilai dalam setiap siklus berikutnya, (4) membuat lembar observasi karakter siswa seperti yang disajikan dalam lampiran.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 April 2022, 22 April 2022, 23 April 2022 dan evaluasi dilaksanakan setiap pertemuan ke III yang dimana telah mendapat ijin dari wali kelas III, dengan

jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan mengimplementasikan penggunaan media tokoh boneka.

Langkah-langkah yang harus diikuti dalam penggunaan penggunaan media tokoh boneka:

1. Menentukan penguatan karakter yang akan ditampilkan, yakni; peduli dan jujur.
2. Membuat alur cerita tentang penguatan karakter sesuai dengan pembelajaran dan muatan yang dipilih, alur cerita tidak harus panjang karena yang terpenting penguatan karakter dapat tersalurkan.
3. Memilih tema karakter tokoh boneka, pemilihan tema tidak dibatasi seperti; hewan, robot, superhero, dll. Dalam hal ini peneliti memilih tema hewan.
4. Menyiapkan tokoh boneka yang di perlukan, dapat dibuat sendiri atau membeli boneka sesuai dengan karakter yang di pilih.
5. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP), hal ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dan waktu tetap terarah.
6. Pelaksanaan/Implementasi Tokoh Boneka:
7. Menyiapkan alat peraga di kelas lebih awal
8. Membuka kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)
9. Masuk pada implementasi; a) Guru memulai dengan memberikan stimulus kepada anak mengenai pembelajaran yang akan menggunakan media boneka dengan menarik, b) Guru mulai percakapan dengan siswa sambil memperagakan tokoh boneka sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, c) Guru memberi kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk mengambil peran pada tokoh boneka, d) Setelah semua terlaksana, guru mengambil waktu sejenak untuk refleksi mengenai pembelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung guru melakukan pendekatan secara saintifik yakni menjelaskan materi sambil melakukan tanya jawab agar siswa dapat lebih aktif dalam menggunakan boneka, setiap percakapan guru dan siswa harus disertai dengan menggerakkan boneka tangan.

Setelah memberikan tindakan, diadakan tes evaluasi siklus I. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan

nasehat kepada siswa untuk lebih giat belajar dan menjadi pribadi yang lebih baik.

3. Hasil Observasi Siklus I

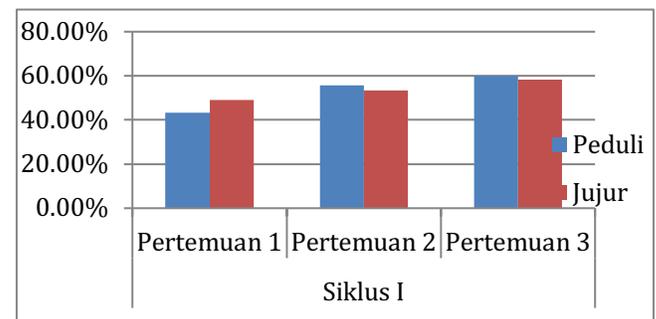
a. Observasi Karakter Siswa

Hasil observasi karakter siswa siklus I adalah sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah tabel hasil pengamatan observasi karakter siswa siklus I.

| Karakter | Siklus I | | |
|-----------|--------------|--------------|--------------|
| | Pertemua n 1 | Pertemua n 2 | Pertemua n 3 |
| Peduli | 43,33% | 55,83% | 60% |
| Jujur | 49,16% | 53,33% | 58,33% |
| Rata-rata | 54,16% | | |

Tabel 4.1 :RekapitalisSkor item observasi Karakter siswapada siklus I (3 x Pertemuan)

Grafik 4.1 Observasi Karakter Siklus I



Pada pertemuan pertama di siklus I karakter siswa mendapat skor yakni karakter peduli dengan nilai 43,33% dan karakter jujur dengan nilai 49,16%. Pada pertemuan ke dua karakter siswa mengalami peningkatan dengan ditandai meningkatnya nilai karakter dari pertemuan sebelumnya yakni karakter peduli dengan nilai 55,83% dan karakter jujur dengan nilai 53,33%. Sama seperti sebelumnya karakter siswa terus meningkat pada pertemua ke tiga yakni karakter peduli dengan rata-rata 60% dan

karakter jujur dengan rata-rata 58,33%. Hal ini di tandai dengan mayoritas siswa sudah cukup mampu untuk peduli dengan teman sekelasnya dan sudah mampu jujur meskipun sebagian masih ada yang kurang mampu. Pada pertemuan 1 s/d 3 siklus I nilai karakter siswa berada pada nilai rata-rata 54,16%.

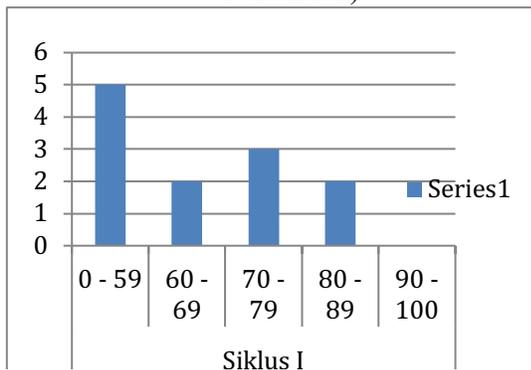
b. Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan ke 1, sebagian besar siswa terlihat masih belum terbiasa dengan media tokoh boneka yang diberikan, siswa yang memiliki karakter sedikit pendiam tentu belum terbiasa dengan adanya boneka ditangannya dan sebagian kecil siswa justru hanya bermain.

Pada pertemuan pertama siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 70 sebanyak 8 siswa yaitu sekitar 42% siswa belum tuntas. Pada pertemuan ke-2 siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 7 siswa atau 58%. Sedangkan pada pertemuan ke-3 siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 5 siswa atau 42% siswa yang belum tuntas. Hal ini berarti terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas.

Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 56,33 pada pertemuan ke-1 menjadi 61,58 pada pertemuan ke-2 dan pada pertemuan ke-3 meningkat menjadi 69,16. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 nilai rata-rata kelas telah terjadi peningkatan, untuk nilai rata-rata siklus I yaitu masih 62,36, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 5 siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa perkelas adalah sebesar 42%. Untuk memperjelas data hasil belajar siswa pada siklus I di atas dapat digambarkan dalam grafik seperti dibawah ini.

Grafik 4.2 :Grafik hasil belajar siklus I (3 x Pertemuan)



4. Refleksi Siklus I

Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran dari pertemuan ke-1 sampai ke-3 setelah peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, untuk menguraikan kendala dan kemajuan yang telah tercapai pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Guru kurang dalam mengontrol kelas dengan baik sehingga siswa kurang melakukan kegiatan lain.
- b. Sebagian siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di karenakan guru hanya focus pada siswa yang aktif.
- c. Sebagian siswa kurang dalam berdiskusi pada kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merencanakan pada kegiatan di siklus ke-2 akan memperhatikan siswa yang pasif dengan sering berinteraksi saling tanya jawab dan meminta pendapat dari siswa tersebut, dan memberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Selain itu peneliti akan memberikan penambahan poin terhadap siswa yang aktif selama pproses pembelajaran dan akan mengurangi poin terhadap siswa yang sering bermain disaat pembelajaran berlangsung.

B. Hasil dan Paparan Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap ini peneliti telah mempersiapkan kembali rencana tindakan pada siklus I yakni sebagai berikut : (1) membuat RPP sesuai dengan implementasi penggunaan media tokoh boneka untuk penguatan karakter siswa, (2) membuat lembar tugas/kerja siswa, (3) membuat alat evaluasi yaitu dengan memberikan soal yang dikerjakan secara individu yang diberikan pada setiap akhir siklus sebagai bahan acuan peningkatan nilai dalam setiap siklus berikutnya, (4) membuat lembar observasi motivasi siswa dan aktivitas guru seperti yang disajikan dalam lampiran, (5) memberikan motivasi pada siswa agar lebih aktif dalam kelompoknya agar bisa bersaing dengan kelompok lain. (6) membimbing kembali siswa yang masih kurang paham dalam pembelajaran denganb penggunaan media tokoh boneka.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan di siklus II yakni bertujuan memperbaiki hasil belajar pada siklus I. kegiatan awal seperti halnya (1) mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran, berdoa dan absensi masih tetap dilakukan sampai siklus berakhir. (2) kelompok yang sudah terbentuk pada siklus I tetap dipertahankan, guru dan peneliti harus lebih memotivasi dan intensif memperhatikan siswanya terutama kelompok siswa yang ribut dan masih kurang dalam memahami materi pembelajaran dan mengerjakan soal. (3) guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran (4) memberikan evaluasi di setiap akhir siklus, Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa agar mempelajari dan menyiapkan materi untuk pertemuan selanjutnya.

3. Hasil Observasi Siklus II

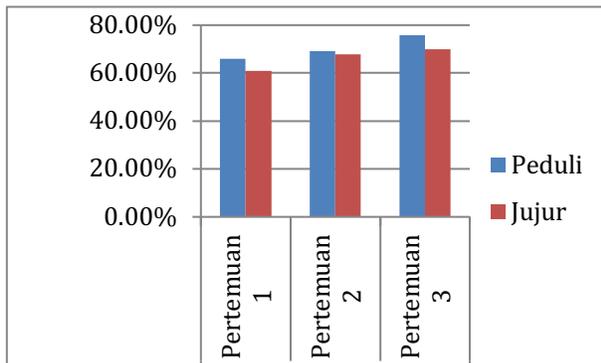
a. Observasi Karakter Siswa

Karakter siswa yang menunjukkan meningkatnya karakter dari siklus I dapat terlihat pada siklus II. Berikut ini adalah tabel hasil pengamatan observasi karakter siswa siklus II.

Tabel 4.3 : Rekapitalis Skor item observasi Karakter siswa pada siklus II (3 x Pertemuan)

| Karakter | Siklus II | | |
|-----------|--------------|--------------|--------------|
| | Pertemua n 1 | Pertemua n 2 | Pertemua n 3 |
| Peduli | 65,83% | 69,16% | 75,83% |
| Jujur | 60,83% | 67,83% | 70% |
| Rata-rata | 68,19% | | |

Grafik 4.3 Observasi Karakter Siklus II



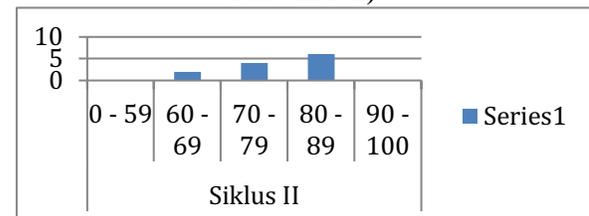
Pada siklus II karakter siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebelumnya. Pada pertemuan pertama di siklus II karakter peduli mendapat nilai dengan rata-rata 65,83% dan karakter jujur dengan rata-rata 60,83%. Pada pertemuan ke dua karakter siswa kembali mengalami peningkatan dari sebelumnya yakni dengan karakter peduli dengan nilai rata-rata 69,17% dan karakter jujur dengan rata-rata 67,5%. Seperti pada pertemuan sebelumnya pada pertemuan ketiga karakter siswa mengalami peningkatan yakni karakter peduli mendapat nilai rata-rata 75,83% dan karakter jujur mendapat nilai rata-rata 70%.

Pada siklus II nilai rata-rata karakter siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yakni 68,19%. hal ini dikarenakan siswa mendengarkan nasehat yang diberikan oleh guru melalui implementasi penggunaan media tokoh boneka pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar

Dari meningkatnya karakter siswa, berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II ini jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 dari pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 3 terus berkurang. Pada nilai akhir siswa pada siklus II hanya tersisa 1 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dengan persentase ketuntasan 100%.

Grafik 4.4 Hasil belajar siklus II (3 x Pertemuan)



c. Refleksi siklus II

Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek telah mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan dalam siklusnya. Berdasarkan data hasil pengamatan kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah

mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian berlangsung karakter siswa dan hasil belajarpun mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan alat bantu media tokoh boneka, hal ini ditandai dimana pada proses pembelajaran dari siklus I yang masih menggunakan tokoh boneka biasa yang mulut bonekanya tidak dapat digerakkan sehingga hanya sedikit siswa tertarik dengan proses pembelajaran dan siswa yang memperhatikan materi yang disampaikan tidak terlalu signifikan. Namun, pada siklus II tokoh boneka diganti dengan boneka tangan yang mulutnya dapat digerakkan sehingga tidak terlalu kaku dan hal ini membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dimana siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran secara langsung dan ini membuat siswa berkeinginan untuk menangkap materi lebih dari biasanya, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Permatasari et al., 2019) “.. dengan guru memanfaatkan boneka tangan dengan demikian telah melibatkan siswa secara langsung pada pembelajaran baik itu dengan metode bercerita dll sehingga membuat siswa lebih berkonsentrasi untuk menangkap isi materi pelajaran tanpa merasa terbebani..”, (Fakhrudin & Inayati, 2015) “..Boneka yang dimainkan guru ketika memberikan materi yang secara alami dan realistis menggambarkan mata pelajaran yang dipelajari dapat menyampaikan kepada siswa apa yang dimaksud dengan pelajaran dan menarik kesimpulan yang baik”. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yakni pada siklus I karakter siswa mendapat nilai rata-rata 54,16% dan hasil belajar dengan rata-rata 62,36% dengan persentase ketuntasan hasil belajar 42%. Pada siklus selanjutnya mengalami peningkatan, pada siklus II dimana karakter siswa mendapat nilai rata-rata 68,19% dan hasil belajar dengan rata-rata 77,42% dengan persentase ketuntasan hasil belajar 92%.

Dari pengalaman tersebut guru menyadari bahwa dalam pembelajaran banyak hal yang harus dilakukan guna mencapai hasil dan perbaikan secara maksimal, dengan memperhatikan beberapa aspek, yaitu :

1. Penciptaan suasana belajar yang menarik

2. Penggunaan media tokoh boneka yang ditetapkan dalam pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan
3. Bahasa yang digunakan oleh guru harus dapat dimengerti oleh siswa
4. Guru harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran
5. Guru dalam proses pembelajaran harus mengaitkan materi pelajaran pengalaman yang relevan terhadap kehidupan siswa

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dengan penggunaan media tokoh boneka memiliki dampak positif dalam memberi peningkatan pada karakter dan hasil belajar siswa yang ditandai dengan pada siklus I karakter siswa mendapat nilai rata-rata 54,16% dan hasil belajar dengan rata-rata 62,36% dengan persentase ketuntasan hasil belajar 42%. Pada siklus selanjutnya mengalami peningkatan, pada siklus II dimana karakter siswa mendapat nilai rata-rata 68,19% dan hasil belajar dengan rata-rata 77,42% dengan persentase ketuntasan hasil belajar 92%.
- 2) Pembelajaran dengan penggunaan media tokoh boneka dapat membantu guru menciptakan gaya baru dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan gairah dan semangat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut :

- 1) Untuk melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media tokoh boneka guru memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan harapan.
- 2) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai model pembelajaran

yang sesuai dengan bidang studi yang diajarkan, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

- 3) Disarankan kepada guru agar memanfaatkan media tokoh boneka sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi termotivasi dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.
- 4) Kepada kepala sekolah untuk melakukan pemantauan kegiatan guru untuk melihat kemungkinan kesulitan dikelas dan mesdiskusikannya untuk mencari jalan keluar yang terbaik, serta mendorong guru untuk dapat meningkatkan kinerjanya dalam mengajar dengan menggunakan pembelajaran yang tepat salah satunya bisa dengan penggunaan media tokoh boneka pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustiyarso, M. S. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Utami (ed.)). NOKTAH.
https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_dan_Aplikasi_Penelitian_Tindakan/4jQnEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Fakhrudin, A., & Inayati, A. U. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA TEMA LINGKUNGAN KELAS II SD NEGERI 02 MEDAYU KABUPATEN PEMALANG. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN*, 6. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7508/5365>
- Permatasari, A. I., Sudarmiatin, S., & Mudiono, A. (2019). Proses Pembelajaran PKn Berbasis Lesson Study menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11864>