

Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Ekonomi

Yena Sumayana*, Sutarman, Dewi Ratna Ningsih

Program Studi PGSD STKIP Sebelas April

*sumayana0602@gmail.com

ABSTRACT

Things that can affect social studies learning outcomes include learning media. The learning media used must be able to make students more active. In an effort to increase the activity and quality of student learning outcomes, there is a need for alternative improvements, one of the efforts that can be done is to use hand puppet media. The purpose of this study was to determine the effect of Hand Puppet media on activities and social studies learning outcomes in the material of Economic Diversity in grade IV SDN Cilengkrang, Sumedang Regency. The research method used was a quasi-experimental research instrument in the form of test sheets, observation sheets and questionnaires. The population is 26 people and all of them are sampled. The results showed that, (1) The social studies learning process on the material of Economic Diversity using hand puppet media in class IV SDN Cilengkrang, Sumedang Regency, the students seemed enthusiastic and active by getting an average result of all samples, namely 4.75 which was categorized as positive. (2) There is a significant effect after the implementation of learning using Hand Puppet media on social studies learning material on Economic Diversity on student learning outcomes in class IV SDN Cilengkrang, Sumedang Regency with an increase in the acquisition of posttest scores compared to pretest scores, namely 66.55, while the average posttest score is 85 with a percentage of 92% and it is classified as good category.

Keywords: Hand Puppet Media; Social Studies Learning in SD

ABSTRAK

Hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS di antaranya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat siswa lebih aktif. Dalam upaya meningkatkan aktivitas dan kualitas hasil belajar siswa perlu adanya alternatif perbaikan, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media boneka tangan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Boneka Tangan terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS materi Keragaman Ekonomi pada siswa kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan instrumen penelitian berupa lembar tes, lembar observasi dan angket. Adapun populasinya berjumlah 26 orang dan kesemuanya menjadi sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Proses pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi dengan menggunakan media boneka tangan di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang siswa nampak antusias dan aktif dengan mendapatkan hasil rata-rata seluruh sampel yaitu 4,75 yang berkategori positif. (2) Adanya pengaruh yang signifikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media Boneka Tangan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Ekonomi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang dengan meningkatnya perolehan nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest*, yakni nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 66.55, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 85 dengan presentase 92% dan tergolong kategori baik.

Kata Kunci: Media Boneka Tangan; Pembelajaran IPS di SD.

Submitted Mar 03, 2021 | Revised Mar 29, 2021 | Accepted Mar 31, 2021

Pendahuluan

Jenjang sekolah dasar (SD) memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman siswa agar menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Di masa yang akan datang, para siswa akan menghadapi tantangan yang cukup berat karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan. Usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia sampai saat ini terus dilakukan oleh pemerintah, usaha tersebut mencakup berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan. Menurut Munib, A dalam (Daryato,

2016:1) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan harus membawa pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa agar hasil belajar siswa terus meningkat serta memiliki sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Saat ini pembangunan bidang pendidikan di Indonesia khususnya di sekolah dasar (SD) sedang memusatkan perhatiannya pada tingkatan mutu pendidikan melalui perbaikan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa lebih baik. Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar merupakan individu yang masih membutuhkan pola pikir konkrit dalam memahami materi pembelajaran, karena pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran kongkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental siswa terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menerapkan media pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah diingat dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* yakni dari 26 orang siswa terdapat 19 orang siswa yang tuntas. Hal ini disebabkan banyak faktor baik faktor yang berasal dari faktor internal ataupun faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti motivasi belajar siswa yang kurang untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa baik teman sebaya maupun guru sebagai pemberi materi belajarnya. Pengaruh temannya sangat terlihat ketika mereka asik bermain sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat dipahami. Sedangkan faktor guru dalam penyampaian materi kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih asik dengan dunianya sendiri. Dengan demikian sangat nyata bahwa pembelajar IPS perlu diperbaiki prosesnya baik dalam penyampaian materi ajarnya maupun peningkatan kualitas hasil belajarnya.

Hal penting yang perlu dilakukan guru selain mengidentifikasi permasalahan di atas adalah membuat inovasi yang membuat siswa tertarik dan menunjukkan minatnya dalam pelajaran IPS. Di antara inovasi yang harus dilakukan guru adalah merancang media yang akan digunakan pada saat pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami materi. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 7) mengungkapkan bahwa “Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa”. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam merancang media akan mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan pelantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Criticos (Daryanto, 2016: 5) bahwa, media pembelajaran yaitu salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran sangat efektif guna membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS yaitu bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Menurut Sardjiyo (2014: 1.28) bahwa, IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Pada pelaksanaan proses pembelajaran IPS sering dianggap bahwa pembelajarannya cepat membosankan karena pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional, yang menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga pembelajaran kurang bermakna. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga menumbuhkan keaktifan dari siswa dalam belajar maka pembelajaran harus direncanakan dengan sebaik mungkin, baik penyusunan rencana pembelajaran, metode, dan media yang akan digunakan.

Salah satu hal yang mesti dipersiapkan guru adalah pemilihan media pembelajaran. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010; Nasrulia,

2013). Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran (Sadiman, dkk, 1996:5). Dengan demikian, media merupakan sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahaminya.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS adalah media Boneka Tangan. Boneka merupakan benda tiruan bentuk manusia atau binatang yang menyerupai aslinya. Boneka banyak digunakan sebagai alternative alat bantu pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa dengan mudah menangkap materi yang disampaikan. Boneka dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara menggunakan tangan untuk menggerakannya (Anggani, 2010:7). Selain itu, Nashihah (2017:2) menyatakan bahwa media boneka tangan dibuat bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa tanpa ada batasan. Siswa akan melihat media konkret yang dimainkan dengan alur cerita yang dimainkan. Fungsi boneka selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar. Boneka tangan hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya. Oleh karena itu, kepandaian guru dalam menggunakan tangannya akan memudahkan guru dalam memainkan boneka sehingga siswa akan tertarik mengikuti proses belajar.

Dalam pengembangan media tentu saja harus memperhatikan hal-hal yang dapat mempermudah guru untuk penggunaannya. Menurut Borg dan Gall dalam (Tim Puslitjaknov, (2008:11) ada lima langkah pengembangan yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana sebagai berikut.

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Validasi ahli dan revisi.
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Langkah-langkat tersebut dapat digunakan dalam pengembangan media boneka tangan agar memiliki ketertarikan dan meningkatkan antusiasme anak (siswa).

Boneka sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga pada saat penyampaian materi melalui cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunarti, 2010).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan prosedur yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun instrumen penelitian berupa lembar tes, lembar observasi, dan angket. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan: (1) observasi, (2) angket, dan (3) tes. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Kemudian tes digunakan untuk mengetahui

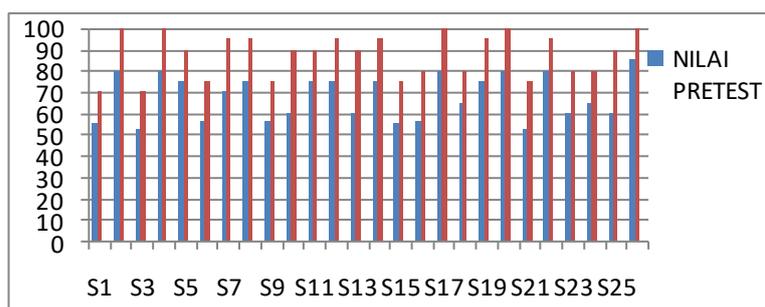
perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan dalam proses belajar mengajar. Setelah data dikumpulkan kemudian data dianalisis untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa dengan menghitung nilai rata-rata siswa, persentase jumlah siswa yang tuntas dan persentase jumlah siswa yang belum tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Cilengkrang Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan subjek penelitiannya siswa kelas IV (empat) yang berjumlah 26 orang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Kesemua siswa kelas IV (empat) yang berjumlah 26 orang ini merupakan populasi dan sampel dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data penerapan media Boneka Tangan dapat dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian dapat dilihat berdasarkan data *pretest* dan *posttest*. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada berdasarkan hasil pengolahan data diketahui nilai *pretest* pada pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi sebelum menggunakan media Boneka Tangan secara keseluruhan jumlah nilai yaitu 1759 dengan nilai terbesar 85 dan nilai terkecil 53 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 67.65. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang sebelum dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media Boneka Tangan tergolong kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yakni 70.

Adapun pada pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi setelah menggunakan media Boneka Tangan nilai *posttest* siswa secara keseluruhan berjumlah nilai yaitu 2280 dengan nilai terbesar 100 dan nilai terkecil 70 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 87,69. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS materi Kergaman Ekonomi di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media Boneka Tangan tergolong kategori baik. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah siswa yang terdapat nilai 75 ke atas mencapai 92% atau 24 siswa yang mencapai KKM dari 26 siswa. Adapun untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana setelah diberi perlakuan menggunakan media Boneka Tangan terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai 70 ke bawah dan 24 orang siswa memperoleh nilai 70 dan di atas 70. Dengan demikian, media Boneka Tangan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi menggunakan Media Boneka Tangan di kelas IV SDN Cilengkrang Kabupaten Sumedang dilaksanakan dengan baik dalam prosesnya maupun hasil belajar siswanya, hal itu dibuktikan dengan hasil rata-rata seluruh sampel yaitu 4.75 yang berarti pembelajaran mengarah ke kategori positif. Kemudian adanya pengaruh yang signifikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media Boneka Tangan pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Ekonomi terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Cilengkrang Kabupaten Sumedang. Hal tersebut dibuktikan dengan, meningkatnya perolehan nilai *posttest* seluruh sampel dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 66.55, sedangkan hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan dengan media boneka tangan yaitu 85 dan siswa yang mencapai KKM 24 siswa dari 26 siswa dengan presentase 92% dan tergolong kategori baik.

Daftar Pustaka

- Angani, Sudono, (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nashihah, Durrotun. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*. 1(2) 1-5.
- Nasrulia, Y. (2013). Pemetaan Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri Krian, Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(2).
- Sulianto, Joko, *et.al.* (2015). Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan.*, 15(2), 94-104.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sardjiyo, dkk. (2014). *Materi pokok pembelajaran IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sardiman, dkk. (1996). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian Dan Pengembangan. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.