



**PENGEMBANGAN MEDIA
BONEKA TANGAN BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI
KEPUTUSAN BERSAMA KELAS VA SDN
GISIKDRONO 03 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

oleh

**Ady Mulya Wyra Pratama
(1401413297)**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ady Mulya Wyra Pratama

NIM : 1401413297

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Agustus 2017

Peneliti



Ady Mulya Wyra Pratama
NIM 1401413297

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang”,

Nama : Ady Mulya Wyra Pratama
NIM : 1041413297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Juli 2017

Disetujui oleh,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,




Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198506062009122007

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

UNNES
Mengetahui,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN PGSD




Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang” karya,

Nama : Ady Mulya Wyra Pratama
NIM : 1041413297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin , tanggal 7 Agustus 2017.

Semarang, 7 Agustus 2017


Panitia Ujian skripsi,



Sekretaris,


Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji,


Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP. 195512121982032001

Pembimbing Utama,


Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198506062009122007

Pembimbing Pendamping,


Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Hanya kepada-Mu kami menyembah dan hanya kepada-Mu kami memohon pertolongan. (Al Fatihah:5)
2. Kegagalan hanya terjadi jika kita menyerah. (Lessing)
3. Mengerjakan suatu pekerjaan harus dengan hati yang lapang dan penuh keikhlasan. (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan berucap syukur kehadiran Allah SWT skripsi ini dipersembahkan kepada keluarga tercinta dan almamaterku, Universitas Negeri Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpabantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin penelitian.
3. Dra. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah membantu memperlancar jalannya penelitian.
4. Dra. Yuyarti, M.Pd., sebagai penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan menuju perbaikan.
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. sebagai dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Djumari, S.Pd., Kepala SDN Gisikdrono 02 yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SD.
8. Sunarsih, S.Pd., Kepala SDN Gisikdrono 03 yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SD.
9. Suhadi, S.Pd., Guru kelas VA SDN Gisikdrono 03 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.

10. Serta semua pihak yang telah telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 7 Agustus 2017

Peneliti,



Ady Mulya Wyra Pratama
NIM 1401413297



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Pratama, Ady Mulya Wyr. 2017. Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd. dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan dikelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumen ditemukan informasi yaitu pembelajaran PKn masih belum optimal, media pembelajaran hanya menggunakan gambar di buku ajar dengan kondisi kecil dan tidak berwarna sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan hasil belajar PKn menjadi rendah. Solusinya perlu dikembangkan media inovatif yaitu boneka tangan berbasis audiovisual. Rumusan masalah penelitian: bagaimana mengembangkan desain dan komponen media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama? Tujuan penelitian: mengembangkan desain dan komponen media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VA SDN Gisikdrono 03. Sampel dipilih menggunakan teknik sempel jenuh sehingga keseluruhan populasi dijadikan sempel. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/uji persyarat, uji t, *gain*, serta analisis data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis audiovisual layak digunakan, dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 100%, komponen penyajian 93,75% dan komponen kebahasaan 93,75%. Media boneka tangan berbasis audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,40 dengan kriteria sedang. Keefektifan hasil belajar ditunjang dengan peningkatan aktivitas siswa yaitu kondisi situasi belajar kondusif, siswa aktif dan antusias memperhatikan pembelajaran serta bersemangat memainkan media.

Simpulan penelitian adalah media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama. Saran penelitian hendaknya konten rekaman percakapan adegan media boneka tangan berbasis audiovisual lebih disempurnakan.

Kata kunci: Media boneka tangan; Audiovisual; PKn

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Bagi Peneliti	10
1.6.2 Bagi Siswa	10
1.6.3 Bagi Guru	10
1.6.4 Bagi Sekolah	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Teori Belajar	13
2.1.2 Hakikat Belajar	18
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	24
2.1.4 Hakikat Hasil Belajar	27

2.1.5	Hakikat PKn	29
2.1.6	Pembelajaran PKn di SD.....	34
2.1.7	Media Pembelajaran.....	43
2.1.8	Media Boneka Tangan	51
2.1.9	Media Berbasis Audiovisual	53
2.1.10	Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual	54
2.1.11	Rancangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual.....	57
2.1.12	Aspek/ Kriteria Penilaian Media Boneka Tangan.....	60
2.2	Kajian Empiris	68
2.3	Kerangka Berpikir.....	75
BAB III METODE PENELITIAN		81
3.1	Jenis Penelitian	81
3.2	Model Pengembangan.....	82
3.3	Prosedur Penelitian.....	83
3.4	Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian	87
3.5	Variabel Penelitian	88
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian	89
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	90
3.7.1	Observasi.....	90
3.7.2	Teknik Tes.....	91
3.7.3	Wawancara	92
3.7.4	Dokumentasi.....	92
3.7.5	Kuesionar (Angket).....	93
3.8	Uji coba Instrumen.....	94
3.8.1	Validitas	94
3.8.2	Reliabilitas.....	96
3.8.3	Taraf Kesukaran Soal	98
3.8.4	Daya Beda	100
3.9	Analisis Data	102
3.9.1	Analisis Data Produk.....	102
3.9.2	Analisis Data Awal.....	106

3.9.3 Analisis Data Akhir	108
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	111
4.1 Hasil Penelitian.....	111
4.1.1 Hasil Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual	111
4.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media	122
4.1.3 Angket Tanggapan Siswa dan Guru	130
4.1.4 Keefektifan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual	137
4.2 Pembahasan	142
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	143
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	159
BAB V PENUTUP	162
5.1 Simpulan	162
5.2 Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN-LAMPIRAN	168

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Rancangan Desain Media	57
Tabel 2.2	Kriteria validasi penilaian komponen media	61
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	62
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian.....	64
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan	66
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	87
Tabel 3.2	Devinisi Operasional Variabel.....	88
Tabel 3.3	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	96
Tabel 3.4	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	98
Tabel 3.5	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	99
Tabel 3.6	Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba	101
Tabel 3.7	Hasil Uji Coba Soal	102
Tabel 3.8	Kriteria Kelayakan Media.....	104
Tabel 3.9	Kriteria Ketertanganan Media.....	106
Tabel 3.10	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	110
Tabel 4.1	Rancangan Prototipe Media.....	114
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian	122
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen	124
Tabel 4.4	Revisi Desain Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual...	127
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	131
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	134
Tabel 4.7	Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
Tabel 4.8	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i>	138
Tabel 4.9	Distribusi Hasil Belajar Kognitif <i>Posttest</i>	139
Tabel 4.10	Hasil Analisis <i>t-test</i> Menggunakan SPSS	140
Tabel 4.11	Hasil Analisis <i>t-test</i> Pemakaian Media Kelas Eksperimen	140
Tabel 4.12	Uji Peningkatan rata-rata Gain.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerucut Pengalaman Edgar Dale	45
Gambar 2.2	Bagan Klasifikasi Media Pembelajaran	47
Gambar 2.3	Kerangka Penelitian	78
Gambar 3.1	Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall	82
Gambar 3.2	Rancangan Prosedur Penelitian.....	83
Gambar 4.1	Bentuk Kerangka Panggung Boneka.....	117
Gambar 4.2	Panggung Boneka Setelah diberi <i>Background</i>	118
Gambar 4.3	Tokoh Adegan	119
Gambar 4.4	Pertunjukan Boneka Tangan	120
Gambar 4.5	Diagram Hasil Validasi Penilaian.....	123
Gambar 4.6	Diagram Hasil Validasi Penilaian Setiap Komponen	126
Gambar 4.7	Tampilan <i>Background</i> sebelum diperbaiki	128
Gambar 4.8	Tampilan <i>Background</i> sesudah diperbaiki	128
Gambar 4.9	Naskah dialog sebelum diperbaiki	129
Gambar 4.10	Naskah dialog sesudah diperbaiki.....	129
Gambar 4.11	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa	132
Gambar 4.12	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru.....	135
Gambar 4.13	Grafik Peningkatan Hasil Belajar.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	169
Lampiran 2 Instrumen Validasi Penilaian Media.....	171
Lampiran 3 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi	173
Lampiran 4 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian	176
Lampiran 5 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	179
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	182
Lampiran 7 Angket Tanggapan Siswa	183
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru	186
Lampiran 9 Angket Tanggapan Guru.....	187
Lampiran 10 Desain Media Diorama Berbasis Audio Visual	190
Lampiran 11 Kisi-Kisi Tes Uji Coba	195
Lampiran 12 Tes Uji Coba	197
Lampiran 13 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	206
Lampiran 14 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	207
Lampiran 15 Silabus	209
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	213
Lampiran 17 Silabus.....	236
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	240
Lampiran 19 Daftar Nama Siswa.....	261
Lampiran 20 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	262
Lampiran 21 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	263
Lampiran 22 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	267
Lampiran 23 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	268
Lampiran 24 Analisis Data Uji Coba Soal.....	272
Lampiran 25 Analisis Hasil Uji Validitas Soal.....	278
Lampiran 26 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	281
Lampiran 27 Analisis Hasil Indeks Kesukaran.....	282
Lampiran 28 Analisis Hasil Daya Beda Soal.....	283
Lampiran 29 Lembar Validasi Penilaian Pakar Materi.....	285

Lampiran 30 Lembar Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	287
Lampiran 31 Lembar Validasi Penilaian Pakar Media.....	290
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Penyajian.....	292
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Pakar Bahasa.....	295
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Kebahasaan.....	297
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Validasi Penilaian.....	300
Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Komponen.....	301
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	302
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	305
Lampiran 39 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	308
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	311
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	313
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	314
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttest</i>	315
Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar.....	316
Lampiran 45 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	317
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	319
Lampiran 47 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (<i>Uji t</i>).....	321
Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	323
Lampiran 49 Angket Peningkatan Aktivitas Siswa.....	325
Lampiran 50 Surat Ijin Penelitian.....	327
Lampiran 51 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	329
Lampiran 52 Dokumentasi.....	330

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan utama yaitu mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ketercapaian tujuan pendidikan nasional dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui kualitas mutu pendidikan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menjelaskan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang wajib di setiap jenjang

pendidikan adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn difokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

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

Ruang lingkup bahan kajian PKn menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yaitu: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108-109).

Pengembangan mata pelajaran PKn sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan laju globalisasi guna membekali siswa dalam kehidupan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan pembelajaran

PKn di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)* tahun 2009 Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara sampel penelitian. Laporan ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hongkong, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand) menyebutkan hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand pada siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa taraf pendidikan kewarganegaraan di Indonesia masih belum optimal Schulz (dalam Samsuri 2013:1).

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

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

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

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan pada pembelajaran PKn siswa kelas VA SDN di SDN Gisikdrono 03, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang yaitu :

1. Saat kegiatan diskusi kelompok hanya sebagian siswa yang aktif berfikir sedangkan lainnya cenderung kurang aktif.
2. Kurangnya kepercayaan diri siswa ketika diminta mengajukan pendapat ke depan kelas.

3. Guru masih sangat minim menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan berupa gambar cetak di buku ajar dengan kondisi gambar yang kecil dan tidak berwarna.
4. Fasilitas penunjang belajar yang telah disediakan sekolah yaitu LCD proyektor belum bisa dimanfaatkan secara optimal oleh pengajar dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai cara pengoperasian LCD.
5. Perolehan nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VA di SDN Gisikdrono 03, kebanyakan hanya mencapai nilai kurang dari 70 (dibawah KKM), dari 26 siswa ada 8 siswa (30,76%) yang nilainya diatas KKM dan 18 siswa lainnya (69,23%) belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait dengan ketersediaan media yang terbatas. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar cetak di buku ajar dengan kondisi gambar yang kecil dan tidak berwarna. Penggunaan media yang seharusnya beraneka ragam hanya ditunjang menggunakan sarana buku BSE sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media boneka tangan berbasis audiovisual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keputusan bersama kelas VA SDN Gisikdrono 03.

Karena dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama akan mendorong siswa menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat siswa belajar PKn karena media tergolong unik, siswa

mudah masuk dalam cerita sandiwara boneka dan memahami materi keputusan bersama yang disampaikan, penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran PKn juga bisa melatih kepercayaan diri dan keaktifan belajar.

Selain itu, media boneka tangan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam membuat ataupun menggunakan suatu media pembelajaran. Pembelajaran PKn materi keputusan bersama akan lebih bermakna karena dikemas menjadi pembelajaran kreatif, aktif dan menyenangkan.

Menurut Sulianto dkk, (2014:8) media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Lebih lanjut, Gunarti (dalam Sulianto 2014:95) Boneka tangan bentuknya menyerupai manusia atau binatang yang bisa digunakan sebagai media pendidikan, pada penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka, bisa juga menggunakan panggung boneka.

Gunarti (dalam Sulianto 2014:95) media tiga dimensi boneka tangan mempunyai banyak keuntungan yaitu: memberikan pengalaman belajar secara langsung, konkrit dan menghindari verbalisme, efisien terhadap waktu, biaya, tempat dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan khusus, selain itu audien akan terlibat langsung dalam cerita.

Menurut Rusman (2013:175) media audio adalah media yang dapat didengar menggunakan indra pendengaran saja. Media ini bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa. Gabungan dari media audio dan media visual disebut media audiovisual yaitu alat bantu yang dapat

digunakan melalui pendengaran dan penglihatan. Lebih lanjut, Rowntree (dalam Uno 2008:124) bentuk penyajian audio kaset yang mengkombinasikan kemampuan mendengar, melihat dan melakukan sesuatu disebut dengan audio-vision. Sedangkan, Kurniawan (2014:181) menjelaskan media audio visual yaitu media yang menyajikan pesan pembelajaran gabungan unsur audio dan visual baik yang bergerak maupun tidak bergerak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa media tiga dimensi boneka tangan berbasis audiovisual sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan cocok membelajarkan materi keputusan bersama karena dapat membuat siswa berinteraksi langsung dengan media seperti bernyanyi bersama, tanya jawab dan memperagakan media.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah adalah penelitian yang dilakukan oleh Ali Fakhrudin dan Arini Uly Inayati tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemasang” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelum menggunakan media boneka tangan, rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 55,38. Saat kegiatan *pretest* siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 siswa dari 29 siswa. Setelah menggunakan media boneka tangan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 82,86. Saat kegiatan *posttest* seluruh siswa dinyatakan tuntas dari KKM sebesar 67. Jadi, pengembangan media boneka tangan dua karakter layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa memahami materi, memiliki desain yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indah Astri Rahmawati dan Utari Dewi tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya” Hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Media tiga dimensi boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tentang berperilaku kebersamaan dalam keberagaman karena terbukti ada peningkatan secara signifikan, dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada uji coba pemakaian, yaitu nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat sebanyak 15,5 poin dari 66,33 menjadi 81,83. Sebanyak 15 siswa nilainya meningkat sebanyak 15 poin, 7 siswa hasil *posttest*nya meningkat 20 poin dari nilai *pretest*, 5 siswa nilainya meningkat sebanyak 10 poin dan 2 siswa nilainya meningkat sebanyak 25 poin. Jadi, pengembangan media tiga dimensi boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk kelas I SD Al Fatah layak digunakan dengan kualitas sangat baik serta efektif sebagai media pembelajaran.

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

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Rumusan Umum

Bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang?

1.4.2 Rumusan Khusus

Adapun secara rinci rumusan masalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang?
2. Bagaimanakah keefektifan penerapan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji kelayakan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang.

2. Untuk menguji keefektifan penerapan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah hasanah pengetahuan bagi dunia pendidikan terutama tentang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, dapat digunakan sebagai pendukung untuk malakukan kegiatan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan yang dapat dijadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya, menerapkan pengetahuan yang di dapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang serta guna mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas VA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

2. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan jelas, mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan, mengoptimalkan hasil belajar siswa serta mampu menumbuhkan motivasi belajar.

3. Bagi Guru

Mempermudah penyampaian materi karena guru terbantu dengan media boneka tangan berbasis audiovisual, meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong guru agar dapat mengadakan variasi pembelajaran khususnya media pengajaran serta sebagai motivasi bagi guru untuk melakukan kegiatan penelitian sejenis guna peningkatan kualitas mutu pendidikan.

4. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan kualitas guru dan lulusan, serta mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Menurut Sugiyono (2015:413) spesifikasi produk merupakan detail lengkap mengenai bagaimana suatu produk yang telah yang dibuat atau dikembangkan. Penentuan spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media boneka tangan berbasis audiovisual adalah suatu perpaduan antara media boneka tangan dan media audio. Media boneka tangan nantinya akan dimainkan dengan bentuk sandiwara boneka atau pertunjukan boneka yang dilengkapi dengan panggung boneka sehingga akan lebih menarik.
2. Media boneka tangan berbasis audiovisual disesuaikan dengan materi pembelajaran PKn kelas V yaitu materi keputusan bersama.
3. Media boneka tangan berbasis audiovisual berisi tentang konsep-konsep bentuk pengambilan keputusan bersama, contoh-contoh pengambilan

keputusan bersama dilingkungan sekitar dan sikap yang harus dilakukan dalam pengambilan keputusan bersama.

4. Media boneka tangan berbasis audiovisual disertai dengan panggung boneka, siswa diajak untuk menyaksikan pementasan sandiwara boneka tangan yang didalam ceritanya telah diselipkan materi belajar.
5. Media boneka tangan berbasis audiovisual dilengkapi dengan rekaman percakapan adegan, dalam penerapannya pengguna menggerakkan boneka tangan sesuai dengan rekaman percakapan yang dimainkan.
6. Media boneka tangan berbasis audiovisual didesain semudah mungkin penggunaannya sehingga siswa bisa ikut memainkan dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Menurut Rusman (2013:112) teori belajar behavioristik menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati disebabkan adanya stimulus dari luar yaitu lingkungan belajar.

Sedangkan, Rifa'I dan Anni (2012:89) teori behavioristik memandang belajar merupakan proses perubahan perilaku baik yang berwujud perilaku tampak atau perilaku tidak tampak. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar akan bersifat permanen; dalam arti bahwa perubahan perilaku bertahan dalam waktu yang relative lama dalam ingatan.

Lebih lanjut, Winataputra (2008:2.4) menjelaskan belajar merupakan suatu perubahan kapasitas siswa dalam berperilaku sebagai wujud dari hasil belajar. Teori belajar behavioristik lahir sebagai upaya penyempurnaan terhadap perspektif tentang cara manusia belajar. Susanto (2014:149) mengemukakan teori behavioristik merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati, perilaku tersebut dapat dikuatkan atau dihentikan melalui ganjaran atau hukuman. Menurut teori belajar behaviorisme perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberi beragam pengalaman langsung kepada seseorang.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai teori behavioristik dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa dalam memunculkan perilaku baru sebagai hasil belajar. Teori behavioristic memandang lingkungan akan memberi beragam pengalaman langsung kepada seseorang dalam proses belajar.

Terdapat keterkaitan antara teori behavioristik dengan pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual yaitu menerapkan media boneka tangan pada lingkungan belajar siswa akan menambah pengalaman baru dalam belajar sehingga menjadi stimulus untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitif

Rusman (2013:112) teori kognitif menyatakan belajar mencakup penggunaan daya ingat, motivasi, fikiran dan refleksi. Teori kognitif memandang belajar sebagai suatu proses berfikir internal.

Menurut Susanto (2014:148) teori kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan dimana pengetahuan yang diterima disesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki seseorang sebelumnya.

Winataputra (2008:3.8) teori belajar kognitif mengajarkan setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya. Aspek kognitif

mempersoalkan bagaimana seorang memperoleh pemahaman mengenai dirinya dan bagaimana ia berhubungan dengan lingkungan secara sadar.

Lebih lanjut, Piaget (dalam Susanto 2014:77) tahapan perkembangan kognitif seseorang mempunyai karakteristik yang berbeda antara orang satu dengan yang lainnya. Secara garis besar pengelompokannya yaitu: tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional kongkrit dan tahap operasional formal.

1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun) pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah.
2. Tahap pra operasional (usia 2-7 tahun) pada tahap ini kemampuan skema kognitifnya masih terbatas.
3. Tahap operasional kongkrit (usia 7-11 tahun) pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk kongkrit.
4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir abstrak dan logis.

Mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional kongkrit (usia 7-11 tahun).

Mengacu dari beberapa pendapat ahli disimpulkan bahwa teori kognitif memandang belajar sebagai suatu proses internal pada diri individu dalam menggunakan kemampuan berfikirnya. Teori kognitif memandang bahwa dalam aktivitas belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan masing-masing. Belajar pada taraf berfikir yang sudah matang akan mendorong

siswa untuk dapat lebih memahami konsep yang diajarkan sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

Terdapat keterkaitan antara teori kognitif dengan pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual yaitu dengan menerapkan media boneka tangan pada pembelajaran terutama pada kelas V SD berarti pengajar telah membelajarkan siswa pada taraf berfikir kognitifnya. Media boneka tangan sangat sesuai karena merupakan wujud cara belajar kongkrit yang menyajikan pengalaman belajar langsung pada siswa.

2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Winataputra (2008:6.5) perspektif konstruktivisme berakar dari filsafat tertentu tentang manusia dan pengetahuan. Makna pengetahuan, sifat-sifat pengetahuan dan bagaimana seseorang menjadi tahu dan berpengetahuan, menjadi perhatian penting dalam aliran konstruktivisme.

Rifa'I dan Anni (2012:114) memandang konstruktivisme belajar yaitu peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri untuk mendapatkan pengetahuan baru. Hal ini memberikan implikasi bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

UNNES **UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Jonassen (dalam Winataputra 2008:6.6) perspektif konstruktivisme mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar dinilai lebih penting. Siswa harus mengkonstruksi

atau membangun pemahamannya terhadap fenomena yang ditemui dengan menggunakan pengalaman, struktur kognitif, dan keyakinan yang dimiliki.

Selanjutnya, Rusman (2013:113-114) menjabarkan pandangan konstruktivisme belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya. Siswa sendiri yang bertanggung jawab atas peristiwa belajar dan hasil belajarnya.

Secara umum, terdapat lima prinsip dasar yang melandasi kelas konstruktivisme, yaitu: (1) meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan siswa; (2) menyusun pembelajaran di sekitar konsep-konsep utama; (3) menghargai pandangan siswa; (4) materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa; (5) menilai pembelajaran secara kontekstual (Rusman, 2013:114).

Berdasarkan pendapat para ahli, disimpulkan bahwa teori konstruktivisme memandang belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya. Pembelajaran lebih ke arah pemecahan masalah, siswa didorong menemukan pengetahuan sendiri melalui penalaran. Peranan guru hanya sebagai fasilitator dan pencipta kondisi belajar yang akan memungkinkan siswa aktif untuk mencari informasi sendiri dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan-pengetahuan baru yang didapatkan oleh peserta didik.

Terdapat keterkaitan antara teori konstruktivisme dengan pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual yaitu pada penerapan media guru akan berperan sebagai fasilitator atau pemeran tokoh sandiwara boneka, siswa akan

diminta memperhatikan sandiwara cerita yang disajikan kemudian mengkontruksi pengalaman yang diperoleh menjadi pengetahuan baru terutama terkait dengan materi keputusan bersama.

Setelah mengetahui mengenai teori-teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli, maka dalam kerangka teoritis ini akan dikaji konsep tentang belajar, hakikat pembelajaran sampai dengan media pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Dalam kehidupan manusia baik disadari atau tidak disadari selalu melakukan kegiatan belajar apa yang telah dilakukan akan dijadikan manusia sebagai sarana belajar untuk lebih baik kedepannya. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh pakar ahli.

Surya (dalam Uno dan Mohamad 2013:139) menjelaskan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, menurut Sadiman dkk, (2012:2) belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, dimulai sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat.

Lebih lanjut, Winataputra (2008:1.4) menyatakan belajar adalah suatu proses pemerolehan pengetahuan yang dilakukan dengan cara membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan. Pengertian lain tentang belajar dikemukakan oleh Rifa'i dan Anni (2012:66) belajar merupakan proses perubahan

perilaku setiap orang, belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Selain itu, Susanto (2016:4) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja atau dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman konsep atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Mengacu dari pengertian belajar berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses penambahan kecakapan manusia baik berupa pengetahuan, sikap atau perilaku maupun keterampilan. Perubahan perilaku ini diperoleh melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya baik berupa pengalaman secara langsung maupun tidak langsung, perubahan dalam proses belajar akan bersifat relatif permanen.

2.1.2.2 Ciri-Ciri dan Unsur Belajar

Menurut Winataputra (2008:1.8) ciri-ciri belajar memusatkan perhatiannya pada tiga hal penting yaitu :

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu dalam aspek pengetahuan, aspek sikap dan keterampilan;
2. Perubahan merupakan buah dari pengalaman karena adanya interaksi individu dengan lingkungan;
3. Perubahan tersebut relatif menetap.

Sedangkan, Anitah (2014:1.3) menjabarkan tiga atribut pokok (ciri utama) belajar, yaitu: belajar adalah suatu proses, belajar menghasilkan perubahan perilaku dan belajar dilakukan melalui proses pengalaman.

Lebih lanjut, Surya (dalam Rusman 2013:87) menjabarkan delapan ciri-ciri belajar atau perubahan perilaku yaitu: (1) perubahan yang disadari dan disengaja (Intensional); (2) perubahan yang berkesinambungan (kontinyu); (3) perubahan yang fungsional; (4) perubahan yang bersifat positif; (5) perubahan bersifat aktif; (6) perubahan akan bersifat permanen; (7) perubahan yang memiliki tujuan dan terarah; (8) perubahan perilaku secara keseluruhan.

Belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2012:68) menjelaskan unsur-unsur belajar yang dimaksud tersebut adalah: (1) Peserta didik diartikan sebagai subyek atau peserta yang sedang melakukan kegiatan belajar; (2) Rangsangan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus; (3) Memori berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar; (4) Respon tindakan dihasilkan dari aktualisasi memori dengan mengamati hasil akhir dari perubahan perilaku.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Uno dan Mohamad (2013:142) yang menjelaskan dua unsur belajar yaitu: (1) belajar merupakan proses mental dan emosional yang terjadi secara sadar; (2) belajar merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik/ psikis maupun lingkungan sosial.

Berdasarkan uraian ciri-ciri dan unsur belajar tersebut dapat disimpulkan seorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen baik dalam ranah sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Belajar merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru. Perlu adanya rangsang (dorongan) dalam belajar sehingga nantinya menghasilkan respon atau hasil belajar yang baik. Proses belajar ibarat sebuah sistem yang saling terkait yang didalamnya terdapat unsur-unsur untuk menghasilkan perubahan perilaku.

2.1.2.3 Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah suatu keadaan yang selalu ada dalam setiap kegiatan belajar (Kurniawan, 2014:17). Pendapat lainnya dikemukakan oleh Rusman (2013:100) prinsip belajar meliputi: (1) perhatian dan motivasi; (2) keaktifan; (3) keterlibatan langsung/berpengalaman; (4) pengulangan; (5) tantangan; (6) balikan dan penguatan; (7) perbedaan individual.

Lebih lanjut, Rifa'i dan Anni (2012:79) beberapa prinsip belajar lama yang masih relevan adalah prinsip yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu: (1) keterdekatan; (2) pengulangan; dan (3) penguatan. Selain itu, Gagne juga mengusulkan tiga prinsip lain yang harus ada pada diri pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar. Ketiga prinsip itu adalah: (1) informasi verbal; (2) kemahiran intelektual dan (3) strategi. Sedangkan, menurut Anitah (2014:1.9) prinsip dari belajar meliputi motivasi, perhatian, aktivitas, balikan dan perbedaan individual.

Weil (dalam Rusman, 2013:100) menjelaskan tiga prinsip penting dalam pembelajaran yaitu: (1) proses pembelajaran membentuk lingkungan yang dapat mengubah struktur kognitif siswa; (2) berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari; (3) dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai prinsip belajar maka dapat disimpulkan belajar dikatakan optimal jika dalam prosesnya menerapkan berbagai prinsip belajar diantaranya adalah guru harus selalu berusaha dekat dengan siswa, pembelajaran harus dilakukan secara berulang dan diakhiri dengan penguatan supaya konsep yang diajarkan dapat diterima dengan baik. Seorang pengajar dalam kegiatan membelajarkan siswa harus memiliki kecakapan dalam mengkomunikasikan sesuatu, mahir intelektual, serta harus memiliki strategi penyampaian materi yang baik.

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Kualitas proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Rifa'i dan Anni (2012:81) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua jenis yaitu: (1) faktor internal dalam belajar yaitu kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. (2) Sedangkan, faktor eksternal biasanya berasal dari luar atau dari lingkungan peserta didik. Faktor eksternal dalam belajar

dapat berupa variasi dan tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat.

Sedangkan, Syah (dalam Kurniawan, 2014:22) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang di gunakan. Faktor-faktor ini saling terkait dan saling mempengaruhi.

1. Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohaniah (psikologis) pebelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot dan kondisi dari organ-organ terutama panca indra. Kemudian, unsur rohaniah terkait dengan banyaknya unsur psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di lingkungan diri pebelajar meliputi lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh terhadap kualitas belajar individu. Lingkungan eksternal yang masuk kategori non sosial diantaranya yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.
3. Sedangkan, faktor pendekatan belajar yaitu upaya belajar siswa meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.

Selain itu, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar juga disampaikan oleh Wasliman (dalam Susanto 2016:12) yang menjelaskan: (1) faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang

mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. (2) faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disampaikan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri siswa atau faktor yang muncul dari lingkungan. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2008:1.18). Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159) pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Proses komunikasi dapat dilakukan secara verbal (lisan), atau secara nonverbal. Pendapat lain dari Hamdani (2011:23) pembelajaran merupakan usaha guru dalam membentuk tingkah laku siswa sesuai apa yang diharapkan.

Lebih lanjut, Kurniawan (2014:27) mengungkapkan pembelajaran merujuk pada segala peristiwa yang bisa memberikan pengaruh langsung terhadap terjadinya belajar pada manusia. Dengan demikian, konteks pembelajaran disekolah guru adalah salah satunya, bukan satu-satunya.

Adapun menurut Susanto (2013:26) pembelajaran adalah aktifitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar. Winataputra (2008:1.18) menyatakan pembelajaran terjadi dalam konteks formal yaitu pendidikan sekolah terjadi dikelas dan lingkungan sekolah. Namun pembelajaran juga bisa terjadi di lingkungan masyarakat misalnya kegiatan ko-kulikuler (kegiatan di luar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran), ekstrakurikuler (kegiatan diluar mata pelajaran, diluar kelas) dan ektramural (kegiatan dalam rangka proyek belajar atau kegiatan di luar kurikulum yang di selenggarakan di luar sekolah seperti kegiatan perkemahan).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian upaya yang dilakukan seseorang agar terjadi proses belajar pada diri orang lain. Proses belajar bisa dilakukan baik dalam konteks formal maupun nonformal. Dalam konteks formal, belajar adalah suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, guru bertugas memfasilitasi siswa dalam belajar terhadap sumber-sumber belajarnya guna membentuk kematangan berfikir dan perubahan perilaku. Sedangkan, dalam konteks nonformal belajar bisa dilakukan dimana saja terutama pada lingkungan masyarakat.

2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2012:159) menjelaskan jika pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen-komponen diantaranya:

1. Tujuan

Secara eksplisit pencapaiannya diperoleh melalui kegiatan pembelajaran berupa aspek pengetahuan, keterampilan atau sikap.

2. Subyek belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama. Peserta didik adalah subyek sekaligus obyek belajar. Dikatakan subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Dikatakan sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi pembelajaran

Merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran

Merupakan pola umum mewujudkan proses belajar yang diyakini efektivitasnya untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

5. Media pembelajaran

Merupakan alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya.

Lebih lanjut, Rusman (2013:119) komponen pembelajaran adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Komponen tersebut merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi: (1) tujuan; (2) sumber belajar; (3) strategi pembelajaran; (4) media pembelajaran; dan (5) evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu tujuan belajar, sumber belajar, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran serta komponen penunjang lainnya. Tiap komponen belajar akan saling terkait dan merupakan satu kesatuan utuh. Tujuan dalam pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal jika semua komponen pembelajaran dapat terpenuhi.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto,2016:5). Belajar tidak hanya penguatan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguatan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2013:123).

Lebih lanjut, Rifa'i dan Anni (2012:69) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Adapun, menurut Nawawi (dalam Susanto 2016:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Rusman (2013:124) Perumusan aspek-aspek hasil belajar atau *output* peserta didik dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Ranah tersebut meliputi: (1) domain kognitif: berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berfikir; (2) domain afektif: berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai; (3) domain psikomotor: berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Menurut Bloom (dalam Rusman 2013:126) ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif tersebut terdiri dari aspek: (1) pengetahuan; (2) pemahaman; (3) penerapan; (4) analisis; (5) evaluasi; (6) dan kreasi.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan hasil belajar adalah sebagai tingkat pemahaman atau pencapaian belajar siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang biasanya dinyatakan dalam bentuk skor. Perubahan perilaku dari kegiatan belajar mencakup seluruh aspek yang dimiliki siswa tidak hanya

berupa ranah kognitif atau pengetahuan saja namun juga ditunjang oleh ranah afektif dan psikomotor.

Hasil belajar pada penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pelajaran PKn materi keputusan bersama yaitu memahami definisi dan bentuk-bentuk pengambilan keputusan bersama, musyawarah dan mufakat serta sikap yang tepat terhadap keputusan bersama. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini meliputi: (1) menjelaskan pengertian keputusan bersama; (2) mengidentifikasi musyawarah sebagai cara pengambilan keputusan bersama; (3) menjelaskan hakikat pemungutan suara terbanyak; (4) menguraikan hakikat aklamasi sebagai salah satu cara pengambilan keputusan bersama; (5) mengklasifikasi bentuk-bentuk keputusan bersama; (6) memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga; (7) memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan sekolah; (8) memberikan contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan masyarakat; (9) menentukan sikap yang tepat dalam pengambilan keputusan bersama. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

2.1.5 Hakikat PKn

2.1.5.1 Pengertian PKn

Susanto (2016:225) PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan hasil belajar berupa nilai luhur dan moral terhadap budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat. PKn membekali siswa pengetahuan dan kemampuan dasar

berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara atau yang dikenal dengan istilah (*good citizen*).

Adapun menurut Winataputra (dalam Susanto 2016:226) warga negara yang baik dan bisa diandalkan adalah mereka yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai warga negara.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar dan menengah untuk membentuk peserta didik agar mempunyai rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

Lebih lanjut, Winataputra (dalam Winarno 2014:7) Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai obyek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, mengungkapkan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok dan merupakan disiplin ilmu yang relevan. PKN berperan penting dalam menyiapkan warga negara yang berkualitas sehingga diperlukan bekal pengetahuan, keterampilan, pengalaman praktis, dan pemahaman tentang pentingnya warga negara.

PKN mengajarkan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu

mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berfikir kritis dan bertindak demokratis.

Mengacu dari beberapa definisi pendidikan kewarganegaraan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang baik, tahu akan hak dan kewajibannya, peka terhadap lingkungan sosial, demokratis, cinta tanah air serta partisipatif dalam segala bidang kehidupan. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan selain bersifat teoritis juga bersifat afektif terutama untuk penanaman sikap dan karakter dalam kehidupan.

2.1.5.2 Tujuan PKn

Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108).

Maksud dan tujuan dari pelajaran PKn sejalan dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warga negara yang demokratis, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab warga negara dan mendorong partisipasi warga negara.

Menurut Bronson (dalam Winarno 2014:19) tiga kompetensi warga negara ini sejalan pula dengan tiga komponen pendidikan kewarganegaraan yang baik yaitu pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan dan karakter kewarganegaraan. Warga negara yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang cerdas, warga negara yang memiliki keterampilan kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang partisipatif, sedangkan bagi warga negara yang memiliki karakter kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang syarat akan tanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan ahli mengenai tujuan PKn dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, memiliki partisipatif tinggi serta menjadi manusia yang berkarakter guna menghadapi percaturan dunia sehingga nantinya tidak akan mudah larut dalam pesatnya arus globalisasi namun dapat berkembang serta mengikuti kemajuan dengan selalu berpedoman pada Pancasila dan UUD 1945.

2.1.5.3 Ruang Lingkup Pkn

Dalam standar isi 2006 materi pembelajaran PKn di sekolah disebut sebagai ruang lingkup PKn. Ruang lingkup PKn ada 8 meliputi: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4)

kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:108-109)

Winarno (2014:28-29) menjelaskan jabarannya masing-masing adalah sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan;
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional;
3. Hak Asasi Manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM;
4. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara;
5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi;

6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi;
7. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka;
8. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.6 Pembelajaran PKn di SD

2.1.6.1 Pengertian PKn SD

Menurut Susanto (2016:227) pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Esensi pembelajaran PKn bagi anak mengajarkan bahwa dalam kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral, dan norma.

Lebih lanjut, Winarno (2014:22) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaannya mengapa PKn perlu diajarkan kepada anak sekolah dasar guna

mencapai misi PKn yang meliputi: (1) pendidikan bela negara; (2) pendidikan HAM; (3) pendidikan multikultural; (4) pendidikan lingkungan hidup; (5) pendidikan hukum dan pendidikan anti korupsi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Budimansyah dan Supriya (dalam Susanto 2016:229) menjelaskan bahwa pendidikan PKn di sekolah dasar sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pendidikan PKn harus dibangun atas dasar tiga pradigma, yaitu:

PKn secara kulikuler dirancang sebagai subyek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.

PKn secara teoritis dirancang sebagai subyek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang bersifat saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan pembelajaran PKn SD merupakan pembelajaran yang sangat penting. PKn dalam penerapannya harus disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD. Pembelajaran bukan hanya dalam

lingkup kognitif saja namun yang paling utama adalah menanamkan pendidikan moral. Siswa memperoleh pendidikan dasar tentang bagaimana membentuk karakter yang baik, cara bersikap dan menjadi orang yang dapat berguna bagi nusa dan bangsa sesuai dengan nilai dasar Pancasila.

2.1.6.2 Tujuan PKn SD

Standar kompetensi lulusan (SKL) untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjabarkan bahwa kelompok mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran PKn untuk satuan pendidikan dasar SD/MI/SDLB/Paket A yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 adalah :

1. Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan.
2. Memahami dan menerapkan hidup rukun di rumah dan di sekolah.
3. Memahami kewajiban sebagai warga dalam keluarga dan sekolah.
4. Memahami hidup tertib dan gotong royong.
5. Menampilkan sikap cinta lingkungan dan demokratis.
6. Menampilkan perilaku jujur, disiplin, senang bekerja dan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
7. Memahami sistem pemerintahan, baik pada tingkat daerah maupun pusat.

8. Memahami makna keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan kepatuhan terhadap undang-undang, peraturan, kebiasaan, adat istiadat, kebiasaan, dan menghargai keputusan bersama.
9. Memahami dan menghargai makna nilai-nilai kejuangan bangsa.
10. Memahami hubungan Indonesia dengan negara tetangga dan politik luar.

Menurut Mulyasa (dalam Susanto 2016:231) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan.
3. Berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama bangsa lain didunia.

Lebih lanjut, Susanto (2016:232) menjelaskan pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, dimana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Anak perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan. Apresiasi ini menimbulkan rasa senang, sayang, cinta, keinginan untuk memelihara, melindungi, membela negara untuk itulah pendidikan kewarganegaraan penting diajarkan disekolah sebagai upaya sadar

menyiapkan warga negara yang mempunyai kecintaan dan kesetiaan serta keberanian bela bangsa dan negara.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa tujuan PKn disekolah dasar adalah untuk membekali peserta didik akan pendidikan moral yang paling awal serta sebagai landasan untuk mencetak warga negara yang baik dan nantinya akan menjadi penerus bangsa dan mengisi kemerdekaan di masa yang akan datang. Siswa diharapkan terampil dan cerdas, memiliki sopan santun serta kritis dalam bersikap, sehingga mampu mengikuti kemajuan zaman dan teknologi modern.

2.1.6.3 Materi Pengambilan Keputusan Bersama

Salah satu materi pembelajaran PKn di SD kelas V Semester II adalah pengambilan keputusan bersama. Pada sebuah organisasi pasti terdapat perbedaan misalnya perbedaan pendapat, pikiran dan lain sebagainya. Perlu adanya upaya upaya untuk mengatasi perbedaan dalam sebuah organisasi. Salah satu cara untuk mengatasi perbedaan pendapat adalah melalui musyawarah.

Musyawarah dilakukan untuk menetapkan keputusan bersama. Keputusan bersama adalah keputusan yang melibatkan semua orang yang berkepentingan untuk menyelesaikan masalah atau untuk mencapai tujuan bersama. Keputusan bersama tidak boleh diserahkan kepada ketua organisasi saja namun semua warga organisasi juga harus terlibat dalam pengambilan keputusan (Widihastuti dan Rahayuningsih, 2008:79).

Menurut Widihastuti dan Rahayuningsih (2008:80) Ada beberapa nilai dasar yang harus diperhatikan dalam melakukan pengambilan keputusan (musyawarah).

Beberapa nilai dasar tersebut adalah :

1. Kebersamaan
2. Persamaan hak
3. Kekebasan berpendapat
4. Menghargai pendapat orang lain
5. Pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.

Ketika melakukan musyawarah nilai-nilai dasar tidak boleh ditinggalkan yaitu semua peserta bebas berpendapat dan menyampaikan aspirasinya, setiap orang lain menyampaikan aspirasinya semua anggota wajib menghargai. Apabila telah dicapai keputusan secara bersama maka harus menerima dengan lapang dada karena itu merupakan hasil dari musyawarah. Keputusan bersama hendaknya mewakili kepentingan seluruh anggota. Hasil keputusan musyawarah tidak boleh hanya menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lainnya. Keputusan bersama harus menjunjung tinggi nilai keadilan. Musyawarah dan pengambilan keputusan merupakan pengamalan sila-4 pancasila yang wajib di teladani dan di junjung tinggi sebagai warga negara Indonesia.

Dalam sebuah organisasi, keputusan bersama dapat diambil melalui berbagai cara yaitu melalui musyawarah untuk mencapai mufakat, melalui *voting*

atau pemungutan suara dan melalui aklamasi (Widihastuti dan Rahayuningsih, 2008:80)

1. Musyawarah untuk mufakat

Suatu keputusan bersama dapat dihasilkan melalui musyawarah. Musyawarah adalah pembahasan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah (Sutedjo dkk, 2009:80). Musyawarah dilakukan dengan cara mempertemukan semua pendapat organisasi yang berbeda-beda. Semua pendapat di dengar dan ditampung dengan seksama, kemudian secara bersama memilih pendapat yang paling baik berdasarkan kesepakatan organisasi. Dari berbagai pendapat tentunya tidak mudah menentukan pendapat yang paling baik. Semua orang akan mengatakan pendapatnya yang paling baik berdasarkan argumen yang ia miliki. Ketika semua pendapat sudah dikemukakan, pembicaraan pun terjadi. Setelah dipertimbangkan secara adil dan bijaksana akhirnya satu pendapat disepakati. Kesepakatan itulah yang disebut mufakat atau keputusan bersama. Dengan mufakat diharapkan dapat mencerminkan semua pendapat organisasi. Sehingga tidak ada anggota yang merasa pendapatnya tidak diperhatikan. Contoh musyawarah untuk mufakat dalam ruang lingkup sehari-hari misalnya dalam keluarga, Rukun Tetangga (RT) atau musyawarah desa. Mereka berkumpul dalam suatu pertemuan duduk bersama membahas persoalan yang perlu dimusyawarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

2. Pemungutan suara (*voting*)

Cara musyawarah untuk mufakat tidak akan selalu membuahkan hasil. Hal ini terjadi bila ada perbedaan pendapat yang tidak bisa diselesaikan. Misalnya beberapa pendapat dianggap sama baiknya. Atau beberapa pendapat dianggap tidak menguntungkan semua pihak. Jika dalam kondisi demikian maka ditempuhlah jalan pemungutan suara (*voting*) untuk mencapai keputusan bersama. *Voting* adalah pengambilan keputusan bersama berdasarkan suara terbanyak anggota organisasi (Sutedjo dkk, 2009:81). Pendapat yang terpilih dengan suara paling banyak itulah yang menjadi hasil dari keputusan organisasi. Sedangkan pendapat yang suaranya lebih sedikit terpaksa diabaikan. Anggota yang pendapatnya kalah harus menyepakati hasil keputusan bersama dengan lapang dada dan bagi yang pendapatnya menang tidaklah boleh bersombong diri dan harus tetap menghargai rekan yang pendapatnya kalah.

Voting tidak hanya ditempuh pada saat kata mufakat tidak ditemukan. Pemungutan suara juga dilakukan pada pengambilan keputusan yang tidak dapat dimusyawarahkan. Misalnya pemilihan kepala pemerintahan mulai pemilihan kepala desa hingga pemilihan presiden. Contoh lain misalnya pemilihan umum yang diikuti berbagai partai, pemilihan kepala desa (*pilkades*), pemilihan umum (*pemilu*) dan pemilihan presiden (*pilpres*).

3. Aklamasi

Adakalanya keputusan bersama tidak diambil dengan cara mufakat atau *voting*, tetapi dengan cara akamasi. Aklamasi adalah pernyataan setuju secara lisan anggota kelompok. Persyaratan setuju ini dilakukan tanpa melalui

pemungutan suara. Aklamasi terjadi karena adanya pendapat yang dikehendaki oleh semua anggota kelompok. Keputusan bersama yang disetujui harus dilaksanakan oleh semua anggota (Widiastuti dan Rahayuningsih, 2008:84).

Bentuk-bentuk Keputusan Bersama:

1. Lingkungan keluarga

Contoh: musyawarah menentukan tempat berlibur, musyawarah dalam pembagian tugas rumah.

2. Lingkungan sekolah

Contoh: pemilihan ketua kelas, menentukan aturan kelas, menentukan tempat tujuan wisata sekolah.

3. Lingkungan masyarakat

Contoh: rapat membicarakan rencana kerja bakti, menjaga keamanan, rapat memperingati acara 17 Agustus, menetapkan aturan dilingkungan RT (Sutedjo dkk, 2009:81).

Menerima dan Mematuhi Keputusan Bersama

Hasil dari pengambilan keputusan bersama haruslah diterima dan dipatuhi. Semua anggota musyawarah wajib bertanggung jawab untuk melaksanakannya. Bukan karena terpaksa, tetapi disertai dengan itikad baik demi kebaikan dan keberhasilan bersama. Anggota musyawarah harus mau mengakui kekalahan dan kekurangan diri sendiri dengan jujur selain itu juga harus mau mengakui kemenangan dan kelebihan orang lain dengan lapang dada. Sikap demikian akan dapat mewujudkan rasa kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama. Bersikap demokratis berarti tidak mementingkan diri sendiri, melainkan mengutamakan

kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. Nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, keikhlasan, kesungguhan, dan tanggungjawab adalah nilai-nilai demokrasi Pancasila yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk pengambilan keputusan bersama yaitu musyawarah mufakat, *voting* atau pemungutan suara, dan aklamasi. Musyawarah mufakat adalah dengan cara mengumpulkan beberapa orang untuk menyampaikan berbagai pendapat untuk disatukan sebagai keputusan bersama. *Voting* atau pemungutan suara didapatkan dengan mengambil suara terbanyak sebagai keputusan bersama, hal ini dilakukan jika musyawarah mufakat tidak tercapai. Sedangkan, aklamasi merupakan pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota untuk mengambil suatu keputusan bersama. Dalam pengambilan keputusan apabila hasil kesepakatan telah ditentukan bersama maka seluruh anggota wajib melaksanakannya dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab.

2.1.7 Media pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2012:161) menjelaskan media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Lebih lanjut, Hamdani (2011:244) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang siswa dalam proses belajar.

Sedangkan, Suyanto dan Jihad (2013:107) mendefinisikan media pembelajaran adalah perantara yang digunakan sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa.

Menurut Sadiman dkk, (2012:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pengajaran yang digunakan berupa peralatan yang efektif disebut alat peraga.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berupa alat perantara yang digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi berupa materi yang disampaikan oleh guru kepada siswanya. Alat bantu pembelajaran berguna untuk memudahkan siswa memahami suatu materi yang telah diajarkan oleh guru serta dapat merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.7.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:245) beberapa fungsi media pembelajaran yaitu: (1) menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar dimengerti; (4) menjangkau peserta yang jumlahnya besar dan mengamati suatu obyek secara serempak.

Sedangkan, Rusman (2013:162) fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran; (2) sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran; (3) sebagai pengarah dalam pembelajaran; (4) sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa; (5) meningkatkan proses dan hasil pembelajaran; (6) mengurangi terjadinya verbalisme; (7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

Menurut Anitah (2014:6.9) fungsi media pembelajaran yaitu: (1) media pembelajaran sebagai sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif; (2) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; (3) membuat konkret konsep yang abstrak; (4) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; (5) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; (6) mempercepat proses belajar.

Sedangkan menurut Lithanta (dalam Suyanto dan Jihad 2013:107) Ada beberapa fungsi atau manfaat penggunaan media berupa alat peraga dalam pembelajaran yaitu : (1) siswa akan mengikuti pembelajaran dengan gembira, sehingga minatnya mempelajari materi semakin besar; (2) siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan; (3) siswa akan menyadari adanya hubungan antara pengajaran dengan benda yang ada disekitarnya.

Penggunaan media dalam pembelajaran digambarkan dalam bentuk Kerucut Pengalaman Dale. Siswa belajar pada tingkat yang paling nyata terletak dibagian bawah, menuju ke tingkat kerucut atas atau menuju ke abstrak yaitu: pengalaman langsung, benda tiruan, dramatisasi, karya wisata, televisi, gambar

hidup permanen, radio, rekaman dan baru menuju ke lambang atau simbol abstrak.

Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2015:14) digambarkan sebagai berikut:



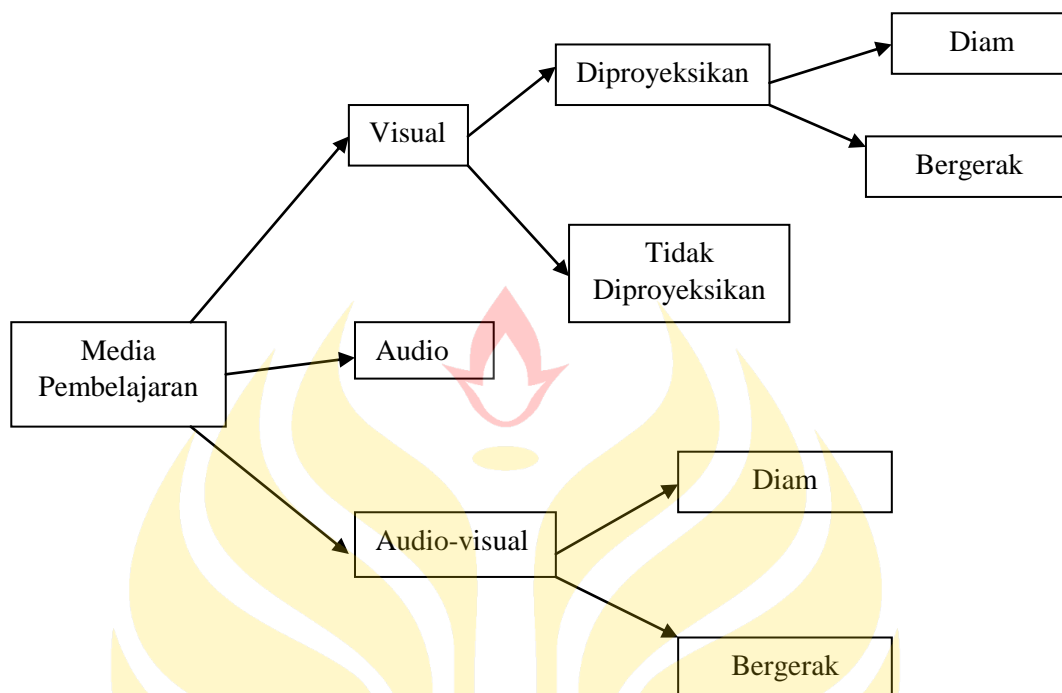
Gambar 2.1 Bagan Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber : Asyhar 2012:49)

Dasar pengembangan kerucut Dale mengacu pada tingkat seberapa tinggi keabstrakan dan menyangkut jumlah serta jenis indra yang turut digunakan dalam belajar. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran perasaan, penciuman dan peraba. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan dituangkan ke dalam bentuk lambang atau kata karena indra yang digunakan untuk menafsirkannya semakin terbatas. Pada tingkat abstrak meskipun persepsi fisik berkurang namun keterlibatan imajinatif semakin bertambah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana alat bantu untuk memudahkan pemahaman siswa guna mewujudkan pembelajaran yang efektif, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, membuat konkret konsep-konsep yang abstrak serta dapat mempercepat proses belajar. Mengacu pada kerucut pengalaman Edgar Dale media boneka tangan berbasis audiovisual termasuk dalam tahap demonstrasi yaitu menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menampilkan pengalaman belajar berupa pertunjukan boneka yang didalamnya diselipkan materi pembelajaran PKn sehingga bisa merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

2.7.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Rusman (2013:173-174) menjelaskan secara garis besar media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 yaitu: (1) media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara; (2) media audio merupakan media yang hanya dapat didengar; (3) media audiovisual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara serta mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.



Gambar 2.2 Bagan Klasifikasi Media Pembelajaran
Sumber: Rusman (2013)

Menurut Sadiman (dalam Rusman 2013:175) jika ditinjau dari proses dan kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, (1) media yang dimanfaatkan atau digunakan oleh guru yaitu media yang sudah ada di pasaran dalam keadaan siap pakai dan (2) media yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru secara khusus untuk keperluan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan, menurut Hamdani (2011:244) media pembelajaran terbagi atas: (1) media audio; (2) media visual; (3) media audiovisual; (4) orang (*people*); (5) bahan (*materials*); (6) alat (*device*); (7) teknik (*technic*); (8) dan latar (*setting*).

Mengemukakan lebih lanjut, Sadiman dkk, (2012:28) menjelaskan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.

Kedua, media audio meliputi radio, alat perekam, laboratorium bahasa. Ketiga adalah media proyeksi diam yang meliputi film bingkai, film rangkai, media transparenasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok. Penggolongan media dilakukan supaya memudahkan guru untuk memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan. Keanekaragaman jenis media jika dimanfaatkan pengajar dengan baik tentunya akan mendorong minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

2.1.7.4 Manfaat Media Pembelajaran

Rusman (2013:164) menjabarkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar; (2) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selanjutnya, Sadiman dkk, (2012:17) secara umum media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; (3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat

diatasi sikap pasif anak didik; (4) mempermudah mengatasi perbedaan karakter siswa dalam belajar.

Mengemukakan lebih lanjut, Arsyad (2014:29) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar adalah : (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) mengarahkan dan meningkatkan perhatian sehingga siswa termotivasi; (3) media dapat mengatasi keterbatasan ruang, indra dan waktu; (4) media dapat memberi kesamaan pengalaman kepada siswa peristiwa-peristiwa dilingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat utama media pembelajaran diantaranya dapat memperjelas penyajian pesan sehingga tidak bersifat verbal dan mudah difahami, Penggunaan media mengatasi keterbatasan ruang dan waktu selain itu dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sikap pasif anak dalam belajar akan teratasi sehingga siswa lebih semangat belajar.

2.1.7.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa merupakan bagian dari sistem interuksional dalam pembelajaran (Arsyad, 2014:74). Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; (3) praktis, luwes dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sesuai sasaran; (6) mutu teknis.

Sedangkan, menurut Anitah (2014:6.37-6.38) beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu: (1) media disesuaikan

dengan rencana pembelajaran; (2) sesuai dengan sasaran belajar; (3) tingkat keterbacaan media secara teknis harus jelas; (4) memperhatikan situasi dan kondisi; (5) bersifat obyektif.

Lebih lanjut, Kurniawan (2014:182) mengemukakan dasar-dasar pertimbangan pemilihan media diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (2) selaras dengan sifat materi yang akan dipelajari; (3) sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan berfikir dan jumlah anak; (4) kemudahan untuk memperoleh media; (5) ketersediaan waktu untuk penggunaan media; (6) keterampilan guru dalam menggunakan media. Hamdani (2011:257) menyatakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Menurut Suyanto dan Jihad (2013:109) kriteria pemilihan media yang baik adalah: (1) media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran; (2) media disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa; (3) media bisa digunakan sesuai fungsinya; (4) tersedia alat dan bahannya serta tersedia waktu untuk mempersiapkan; (5) media disenangi oleh siswa dan guru; (6) persiapan dan penggunaan disesuaikan dengan biaya yang tersedia; (7) kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran sangatlah perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media yang paling utama yaitu media sesuai dengan tujuan pembelajaran, media juga harus selaras dengan sifat materi yang akan dipelajari, serta sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan berfikir dan

jumlah anak. Apabila pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan secara benar maka media akan tepat guna sehingga pembelajaran berlangsung efektif.

2.1.8 Boneka Tangan

2.1.8.1 Pengertian Media Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2015:33) boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka digolongkan menjadi berbagai macam yaitu: (1) boneka jari (dimainkan dengan jari tangan); (2) boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka); (3) boneka tongkat (seperti wayang-wayangan); (4) boneka tali (sering disebut *marionet* cara menggerakannya melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki); (5) boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang- bayangnya.

Lebih lanjut, Sulianto dkk, (2014:8) menjelaskan media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan, Gunarti (dalam Sulianto 2014:95) menjabarkan boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan merupakan jenis media tiga dimensi yang terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya. Cara memainkannya dengan memasukkan telapak tangan ke dalam boneka kemudian digerakan

mengikuti cerita. Boneka tangan dimainkan dengan teater mini dengan latar belakang gambar sesuai dengan tema objeknya.

Penelitian ini mengembangkan media boneka tangan yang digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama diharapkan penggunaan media boneka tangan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2.1.8.2 Kelebihan Penggunaan Media Boneka Tangan

Gunarti (dalam Sulianto 2014:96) boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga 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.

Menurut Daryanto (2015:33) media tiga dimensi seperti media boneka tergolong dalam benda asli yang memiliki kelebihan 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 dalam suasana gembira.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai kelebihan penggunaan media boneka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami

materi yang disampaikan oleh guru terkait materi keputusan bersama, siswa dapat terlibat langsung dalam cerita dan dapat ikut memainkan langsung media boneka tangan, jadi siswa tidak hanya sebatas mendengarkan namun dapat ikut aktif mendemonstrasikan materi dalam belajar.

2.1.9 Media Berbasis Audiovisual

Menurut Rusman (2013:175) media audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran. Media ini mengandung pesan auditif sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa. Gabungan dari media audio dan media visual disebut media audiovisual yaitu alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan melalui penglihatan.

Lebih lanjut, Rowntree (dalam Uno 2008:124) bentuk penyajian audio kaset yang mengkombinasikan kemampuan mendengar, melihat dan melakukan sesuatu disebut dengan *audiovision*. Media ini dapat merangsang kemampuan interaksi siswa.

Sedangkan, menurut Kurniawan (2014:181) media audiovisual yaitu media yang menyajikan pesan pembelajaran gabungan unsur audio dan visual baik yang bergerak maupun tidak bergerak, ada yang di proyeksikan ada juga yang tidak di proyeksikan. Penggunaan media audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal.

Media audiovisual dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan pesan dan tugas guru sebab penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar (Hamdani, 2011:249).

Media audio pada penelitian ini digunakan pada rekaman percakapan adegan boneka tangan. Pada rekaman percakapan adegan nantinya akan diselipkan materi keputusan bersama pada pembelajaran PKn. Sehingga siswa bisa faham materi yang diajarkan dan hasil belajar bisa optimal.

2.1.10 Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

2.1.10.1 Pengertian Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Media boneka tangan berbasis audiovisual adalah suatu perpaduan antara media boneka tangan dan media audio. Media boneka tangan dimainkan dengan bentuk sandiwara boneka yang dilengkapi dengan panggung boneka sehingga akan lebih menarik. Sedangkan, untuk pemanfaatan media audio digunakan pada rekaman percakapan adegan boneka tangan. Percakapan adegan akan diselipkan materi keputusan bersama pada pembelajaran PKn sehingga dengan pemanfaatan media siswa bisa faham materi yang diajarkan. Pada penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual guru berperan memainkan boneka tangan yang gerakannya disesuaikan dengan rekaman percakapan adegan. Siswa juga bisa diajak terlibat langsung dalam pembelajaran dengan memainkan media tersebut melalui arahan dan petunjuk yang disampaikan guru.

2.1.10.2 Tujuan Penggunaan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Menurut Arsyad (2014:24-25) tujuan media belajar dibagi menjadi dua yaitu: (1) tujuan informasi, berguna sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian informasi pembelajaran pada siswa; (2) tujuan instruksi, media harus mampu melibatkan siswa pada pembelajaran.

Lebih lanjut, menurut Sulianto dkk, (2014:96) pengembangan media terutama boneka tangan bertujuan untuk : (1) menanamkan pendidikan karakter dan budi pekerti melalui pesan moral yang disampaikan; (2) mengembangkan potensi anak serta pengajar dalam pemanfaatan media.

Dengan adanya pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama diharapkan: (1) memperjelas pemahaman anak didik terhadap materi keputusan bersama (2) membangkitkan semangat belajar siswa; (3) melibatkan siswa dalam pembelajaran secara langsung melalui pemanfaatan media boneka tangan; (4) mempertinggi nilai hasil belajar siswa; (5) serta pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik, aktif dan menyenangkan.

2.1.10.3 Langkah Penggunaan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Langkah penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual yaitu sebagai berikut:


1. Sebelum digunakan tentunya diawali dengan membuat media boneka tangan terlebih dahulu:
 - a) Menentukan tema dan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

- b) Membuat perencanaan pembuatan media boneka tangan berbasis audiovisual.
 - c) Pembuatan media media boneka tangan berbasis audiovisual.
 - d) Pembuatan desain latar sandiwara boneka.
 - e) Membuat naskah boneka tangan beserta rekaman dialognya.
2. Setelah selesai, media digunakan dalam pembelajaran.
 3. Sesi yang pertama adalah sesi sebelum pembelajaran yaitu guru menjelaskan inti dari materi yang diajarkan.
 4. Untuk mempermudah pemahaman guru menunjukkan media boneka tangan berbasis audiovisual
 5. Guru menjelaskan aturan saat pembelajaran dengan menggunakan boneka tangan.
 6. Sesi kedua yaitu sesi saat penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Dalam sesi ini guru menggerakkan tokoh-tokoh boneka tangan sesuai rekaman percakapan adegan yang telah dirancang sesuai materi pelajaran.
 7. Guru bertanya kepada siswa mengenai hal yang belum diketahui.
 8. Perwakilan siswa mencoba menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual.
 9. Sesi ketiga adalah setelah pembelajaran, media boneka tangan dirapikan dan disimpan jika lain waktu diperlukan kembali.
 10. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
 11. Siswa menjawab pertanyaan.

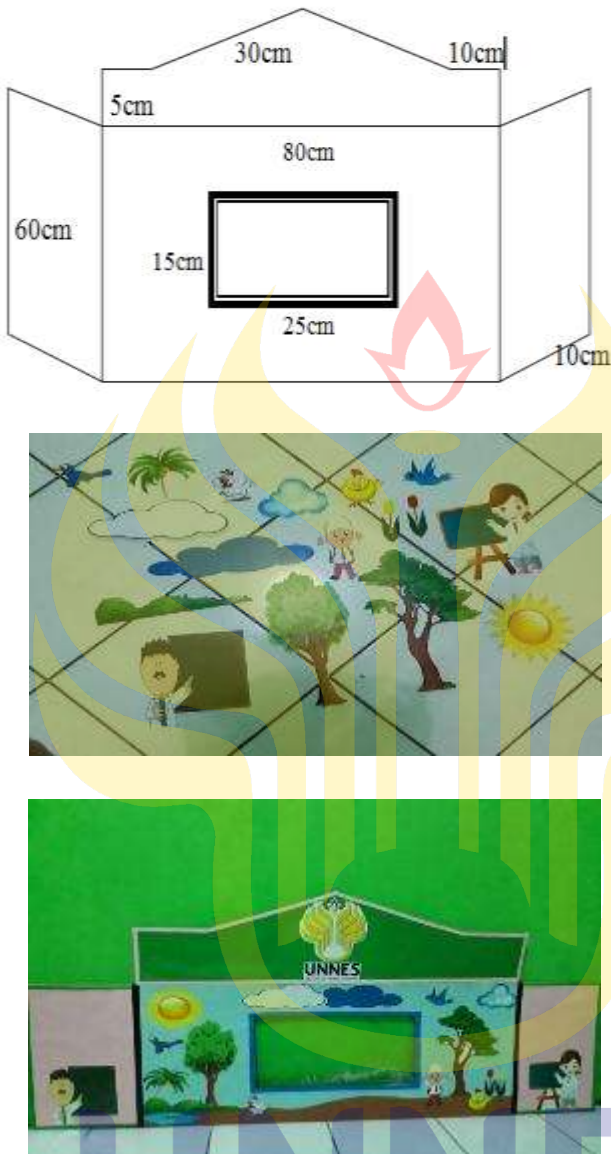

12. Konfirmasi jawaban.

2.1.11 Rancangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Tabel 2.1

No.	Desain Media					Keterangan
1	No.	Nama Tokoh	Peranan	Karakter	Ukuran tinggi boneka	1. Tahap pertama yaitu menentukan tokoh, karakter dan proporsi ukuran boneka tangan
1	Profesor Kiko	Profesor	Baik hati, cerdas, suka menolong	30 cm		
2	Ahong	Siswa SD Suka Maju	ceroboh, percaya diri, baik hati	28 cm		
3	Sri	Siswa SD Suka Maju	Baik hati, rajin, pintar, agak centil	28 cm		
2						2. Menyiapkan alat dan bahan Alat : Gunting, Jarum, lem tembak, pensil, penghapus, benang jahit dan spidol. Bahan : Referensi gambar boneka tangan dari internet atau buku, kalin flanel warna-warni dan dakron.

3	 <p>Rincian pola :</p> <table border="1" data-bbox="347 743 1018 1039"> <thead> <tr> <th>Tokoh</th> <th>Diameter kelapa</th> <th>Panjang Tangan</th> <th>Tinggi badan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Profesor Kiko</td> <td>10 cm</td> <td>13 cm</td> <td>20 cm</td> </tr> <tr> <td>Ahong</td> <td>10 cm</td> <td>12 cm</td> <td>18 cm</td> </tr> <tr> <td>Sri</td> <td>10 cm</td> <td>12 cm</td> <td>18 m</td> </tr> </tbody> </table>	Tokoh	Diameter kelapa	Panjang Tangan	Tinggi badan	Profesor Kiko	10 cm	13 cm	20 cm	Ahong	10 cm	12 cm	18 cm	Sri	10 cm	12 cm	18 m	<p>3. Membuat pola desain boлека tangan pada kertas meliputi bagian tangan, badan dan kepala boneka.</p> <p>4. Setelah pola selesai, dilanjutkan dengan memotong kain flanel mengikuti pola.</p>
Tokoh	Diameter kelapa	Panjang Tangan	Tinggi badan															
Profesor Kiko	10 cm	13 cm	20 cm															
Ahong	10 cm	12 cm	18 cm															
Sri	10 cm	12 cm	18 m															
4		<p>5. Jahit pola yang sudah dibuat pada tiap bagian komponen.</p> <p>6. Masukkan dakron pada bagian kepala boneka.</p> <p>7. Satukan bagian tiap komponen menjadi kesatuan utuh.</p>																
5		<p>8. Hias boneka tangan dengan menambahkan atribut mata, bibir, alis, dan aksesoris tambahan.</p> <p>9. Hasil boneka tangan yang telah dibuat</p>																

<p>6.</p>		<p>Desain Panggung Boneka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panggung boneka terbuat dari kardus supaya mudah dibentuk dan bertujuan supaya produk ramah lingkungan. 2. Selanjutnya kerangka diberi <i>background</i> atau latar panggung. Latar yang digunakan saat pertunjukan boneka adalah ditaman.
<p>7</p>		<p>Desain Audio Pendukung Media Boneka Tangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain audio diawali dengan membuat naskah dialog boneka tangan yang disesuaikan dengan materi. 2. Setelah naskah

		<p>selesai, dilanjutkan dengan merekam percakapan tokoh.</p> <p>3. Kemudian, rekaman diolah dan disempurnakan dengan menggunakan aplikasi audio.</p>
--	--	--

Rancangan Pembuatan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

2.1.12 Aspek/Kriteria Penilaian Media Boneka Tangan

Aspek yang di nilai dalam pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual oleh tim validator meliputi komponen kelayakan isi atau materi, komponen penyajian media dan komponen kebahasaan. Penilaian tiap komponen didasarkan pada kriteria penyajian media yang dijabarkan dalam beberapa indikator.

Indikator masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Kriteria validasi penilaian komponen media

Tabel 2.2
Kriteria Penilaian Komponen Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Komponen Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual
<p>Kelayakan isi Materi pembelajaran sejalan dengan standar isi dan sifat pembelajaran (Kurniawan, 2014:213)</p> <p>Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)</p>	<p>Kelengkapan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran.</p>	<p>1. Isi materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar</p> <p>2. Isi materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran</p>
<p>Komponen Penyajian Format penyajian media berdasarkan tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2014:6.39)</p>	<p>Penyajian media boneka tangan dalam pembelajaran</p>	<p>3. Terdapat judul cerita</p> <p>4. Alur cerita dalam penggunaan media berkesinambungan</p> <p>5. Media telah memuat materi bentuk keputusan bersama</p> <p>6. Media telah memuat materi menghargai keputusan bersama</p>
<p>Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2014:76)</p>	<p>Kesesuaian boneka tangan sebagai media pembelajaran</p>	<p>7. Background menarik</p> <p>8. Gambar yang jelas</p> <p>9. Terdapat rekaman percakapan adegan</p> <p>10. Terdapat tokoh adegan</p>

2) Kriteria penilaian kelayakan isi

Tabel 2.3
Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual
<p>Materi pembelajaran sejalan dengan standar isi dan sifat pembelajaran (Kurniawan, 2014:213)</p> <p>Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)</p>	<p>Relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran</p>	a) Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD
		b) Isi materi sesuai indikator pembelajaran
		c) Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		d) Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media boneka tangan berbasis audiovisual.
<p>Materi dipilih sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkatan kelas (Winarno, 2014:254)</p>	<p>Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa</p>	a) Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
		b) Materi didesain sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD.
		c) Materi didesain sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa

		SD.
		d) Materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa
Materi disusun dan disajikan dalam urutan yang logis dan sistematis (Kurniawan, 2014:217)	Terdapat tata urutan jelas	a) Materi keputusan bersama disajikan secara runtut dan sistematis.
		b) Penyajian materi menggunakan media boneka tangan mudah dipahami siswa
		c) Penyajian materi menggunakan media boneka tangan menarik minat siswa belajar
		d) Penyajian materi dari mudah ke sukar
Memberikan contoh yang relevan dengan materi yang dibahas (Kurniawan, 2014:217)	Materi disajikan secara kongkrit untuk memperjelas konsep yang diajarkan	a) Menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi keputusan bersama.
Materi disusun dan disajikan secara jelas dan sistematis (Kurniawan, 2014:217)		b) Menyajikan contoh bentuk pengambilan keputusan bersama.
		c) Narasi yang disampaikan sesuai dengan materi ajar


		d) Materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami
--	--	---

3) Kriteria penilaian komponen penyajian

Tabel 2.4
Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Kriteria	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual
Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa (Uno, 2008:76)	Media disesuaikan tingkat perkembangan siswa	a) Media boneka tangan dalam penerapannya disesuaikan dengan lingkup kehidupan sehari-hari
		b) Penggunaan media boneka sesuai karakter anak sekolah dasar
		c) Media simpel dan tidak berbahaya dalam penerapannya
		d) Media didesain interaktif untuk merangsang siswa belajar sekaligus bermain
Ilustrasi gambar hendaknya mampu mendukung atau memperjelas konsep yang di ajarkan (Kumalasari, 2014:48) Format penyajian media berdasarkan tata urutan	Keakuratan media dalam penanaman konsep belajar	a) Penyajian media boneka tangan berbasis audiovisual dilengkapi gambar yang sesuai.
		b) Media boneka

belajar yang jelas (Anitah, 2014:6.39)		tangan berbasis audiovisual dapat menarik perhatian siswa.
		c) Isi cerita yang disajikan dalam media boneka tangan berbasis audiovisual menjabarkan materi dalam SK dan KD
		d) Alur cerita dalam media boneka tangan berbasis audiovisual mudah difahami.
Keterampilan dalam menggunakan/ mengoprasikan media yang dipilih (Kurniawan, 2014:218)	Penggunaan media mudah	a) Media boneka tangan berbasis audiovisual mudah diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran
		b) Media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran lainnya
		c) Media boneka tangan berbasis audiovisual dapat diperagakan siswa dalam pembelajaran
		d) Media mudah dalam penyimpanan dan perawatannya
Media sebagai alat pemusat perhatian (Komalasari, 2014:47)	Memiliki tampilan yang menarik	a) Ukuran dan komposisi warna dalam media menarik perhatian

		b) Tampilan media boneka tangan berbasis audiovisual dapat menarik minat belajar
		c) Tata letak obyek (tokoh adegan) yang proporsional.
		d) Keseluruhan komponen media terlihat dengan jelas.

4) Kriteria penilaian komponen bahasa

Tabel 2.5
Kriteria Penilaian Komponen Bahasa

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual
Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan jenis bahasanya (Winarno, 2014:255)	Memenuhi persyaratan teknis kebahasaan	a) Kata yang digunakan sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia
		b) Penyusunan struktur kalimat sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia
		c) Penggunaan tanda baca sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia
		d) Penggunaan istilah mudah dipahami.
Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa (Komalasari, 2014:48)	Bahasa disesuaikan dengan kondisi belajar siswa	a) Penggunaan bahasa dalam percakapan adegan disesuaikan dengan tingkat perkembangan

		berpikir siswa.
		b) Penggunaan bahasadalam percakapan adegan disesuaikan dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa.
		c) Alur cerita dalam rekaman percakapan mudah diterima siswa
		d) Terdapat ketertautan antara dialog percakapan adegan dengan materi pembelajaran yang disajikan
Rumusan kalimat komunikatif (Winarno, 2014:255)	Menggunakan pola kalimat yang sederhana	a) Pesan yang ingin disampaikan mudah diterima siswa.
		b) Bahasa yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk merespon.
		c) Pemakaian kata yang sederhana dalam adegan pengambilan keputusan bersama.
		d) Kalimat yang digunakan dalam rekaman percakapan adegan bersifat informatif dan komunikatif
Susunan kalimat hendaknya menunjukkan pola berfikir logis dan sistematis (Komalasari, 2014:48)	Menggunakan pola kalimat yang efektif	a) Penggunaan kalimat efektif
		b) Penggunaan kalimat dalam percakapan adegan mudah dipahami siswa.
		c) Dialog/percakapan adegan jelas dan mudah ditangkap maknanya.

		d) Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran makna ganda
--	--	---

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media boneka tangan digunakan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn. Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

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

Selain itu juga ada penelitian oleh Erwin Putera Permana tahun 2015 dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil *lesson study* dapat diketahui bahwa, pemanfaatan media pembelajaran boneka kaus kaki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan diskusi dan bekerja secara kelompok. Keterampilan berbicara siswa juga sudah sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan keterampilan berbicara siswa lebih dari 70% siswa telah tuntas dalam belajar dengan nilai lebih dari 75. Ditinjau dari analisis, penggunaan media boneka kaus kaki mempunyai pengaruh positif, efektif dan efisien yaitu; meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca juga menulisnya.

Adapun penelitian oleh Joko Sulianto, Mei Fita Asri Untari, Fitri Yulianti tahun 2014 dengan judul penelitian Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Kriteria cerita anak adalah yang dapat dituturkan atau diceritakan oleh orang dewasa, bertokoh manusia dan berusia anak-anak (jika ada tokoh dewasa, perannya adalah sebagai penyampai sikap yang salah atau benar), bertema petualangan (atau misteri/sihir, dan tolong menolong), latar cerita di tempat yang dapat dijumpai anak-anak dalam kehidupan nyata (misalnya di lapangan,

pegunungan, sawah, pasar, atau rumah), jenis cerita bersumber dari kisah nyata atau cerita yang terinspirasi dari kisah nyata, dan amanat harus mengandung unsur nilai-nilai positif (anak-anak akan membayangkannya karena latar, tokoh, dan konflik seolah-olah nyata atau dekat dengan anak, dan (2) Media boneka tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flannel dan kain katun berukuran sedang (atau sesuai dengan ukuran tangan) dan memiliki warna-warna cerah yang menarik perhatian.

Selanjutnya, penelitian mengenai boneka tangan dalam pengembangan intelektual dilakukan oleh Batool Aghajani Boueini tahun 2015 dengan judul *Teaching Social Skills to Children Through Puppetry (Case Study of Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults, Fouman, Iran, 2014)*. Penelitian ini mengembangkan boneka sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak-anak maupun remaja di negara Iran. Menurut penelitian ini proses interaksi sosial sangat penting dan perlu terhadap perkembangan intelektual anak. Interaksi yang tidak baik menyebabkan banyak kebencian, kecemasan dan kemarahan dan semua itu berasal dari hubungan kita dengan orang lain. Pelatihan keterampilan sosial dapat menjadi solusi dari interaksi sosial yang salah. Keterampilan sosial merupakan seperangkat kemampuan yang membantu orang untuk berhasil dalam kehidupan sosial sehingga perlunya di ajarkan pada anak-anak dan remaja. Kosep pertunjukan boneka digunakan karena anak kaya akan imajinasi. Penggunaan media boneka bertujuan untuk mengajarkan contoh sikap yang wajib ditiru yaitu kebenaran dan yang tak boleh ditiru yaitu jelek, berbohong, kemalasan. Pelatihan tersebut akan

menciptakan kondisi anak untuk memiliki pemahaman, pengetahuan dan kepercayaan diri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perawatan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Carl J. Dunst tahun 2012 dengan judul penelitian *Effects of Puppetry on Elementary Students' Knowledge of and Attitudes Toward Individuals with Disabilities*. Studi pada penelitian ini ingin menyelidiki peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap pada siswa sekolah dasar penyandang cacat. Pada penerapannya ukuran media dalam pertunjukan boneka dibuat dengan ukuran kecil atau menengah dan berlangsung 45 sampai 60 menit untuk masing-masing kelompok siswa. Apa yang mungkin paling menggembarakan adalah kenyataan bahwa siswa terhibur dan dapat menikmati pertunjukan boneka sehingga transfer pengetahuan bisa berjalan. 14 dari 16 siswa menyukai dan berpartisipasi dalam pertunjukan boneka yang menunjukkan bahwa pertunjukan boneka memiliki efek positif pada pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar. Hasil dari kedua studi menunjukkan bahwa pertunjukan boneka memiliki efek positif pada ranah pengetahuan dan sikap. Studi 1 menunjukkan peserta eksperimen memiliki sikap yang lebih positif dan lebih akurat dibandingkan dengan peserta kelompok kontrol yang tidak melakukan pertunjukan boneka. Temuan dari studi 2 menunjukkan nilai *pretest-posttest* pada tes *gain* untuk kelompok eksperimen lebih besar daripada orang-orang untuk kelompok kontrol. Hasil penggunaan media secara sederhana efektif dalam hal mengubah pengetahuan dan sikap terhadap individu penyandang cacat. Kedua set

temuan memperkuat fakta bahwa penggunaan media boneka adalah strategi yang efektif untuk menghasilkan perubahan jangka menengah dan panjang yang relatif positif dalam pengetahuan dan sikap siswa di sekolah dasar.

Penelitian lainnya mengenai media boneka dilakukan oleh Valéria de Cássia Sparapani, Eufemia Jacob, Francine de Montigny, dkk. dengan judul penelitian *The Use of Puppets as a Strategy for Communicating with Children with Type 1 Diabetes Mellitus*. Penelitian ini menggunakan boneka adalah untuk memungkinkan anak-anak dengan diabetes mellitus tipe 1 untuk bebas mengekspresikan pikiran dan perasaan tentang hidup dengan diabetes selain itu untuk memberikan mereka kesempatan untuk menunjukkan perilaku manajemen diabetes, dan mengekspos faktor yang dapat mengganggu manajemen diabetes supaya kesehatan tetap terjaga. Langkah-langkah penelitian ini adalah: (1) Membangun skenario sebuah "panggung" yang mensimulasikan lingkungan yang mereka hadapi (sekolah, rumah); (2) Membuat boneka yang mewakili anak dan orang-orang (orang tua, guru, saudara, teman-teman) yang dihadapi sehari-hari, dan (3) Mempromosikan ekspresi pikiran dan perasaan menggunakan boneka selama wawancara kualitatif. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan penggunaan boneka adalah strategi yang efektif media boneka menawarkan anak-anak untuk lebih terbuka mengungkapkan pikiran dan perasaan tentang peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang akan meningkatkan pemahaman mengenai penyakit mereka dan tentang bagaimana mereka harus bersikap, serta dapat memicu penderita untuk mau mengikuti perawatan dan pembatasan diet.

Penggunaan boneka bisa memfasilitasi pengumpulan informasi, dan mempromosikan interaksi yang bermakna.

Penelitian mengenai boneka tangan oleh Fetiyanis Yuniana Ismawarsari, Risa Hafida Indradini, dan Puji Nur Hidayat tahun 2014 dengan judul penelitian Boneka Tawaraja (Cerita Wayang Berirama Jari): Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Peningkatan Pendidikan Karakter. Dari hasil penelitian model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi teori Borg dan Gall, dapat disimpulkan bahwa boneka Tawaraja dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa. Cara menggunakan boneka Tawaraja adalah dengan digunakan sebagai media mendongeng. Boneka Tawaraja pada dasarnya adalah boneka wayang yang memiliki nilai karakter. Penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia guna peningkatan pendidikan karakter siswa kelas V SD dinilai kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurang pahamiannya siswa dalam memahami nilai nilai karakter yang terdapat pada boneka Tawaraja beserta dongeng yang dibawakan. Akan tetapi, penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga merasa senang dengan penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran.

Penelitian tentang media boneka tangan oleh Ketut Marini, Ketut Pudjawan, dan Nice Maylani Asril tahun 2015 dengan judul penelitian Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B3. Berdasarkan hasil penelitian,

dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok B3 semester II tahun pelajaran 2014/2015 di TK Budhi Luhur Sudaji. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan keterampilan berbicara pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I, dapat diketahui pencapaian keterampilan berbicara sebesar 63,31% yang berada pada kategori rendah menjadi sebesar 80,81% yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase keterampilan berbicara pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 17,50%. Sedangkan M_o , M_e dan M pada siklus I terlihat dalam grafik polygon menunjukkan bahwa $M_o < M_e < M$ ($9,00 < 10,00 < 10,13$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data-data keterampilan berbicara pada siklus I menunjukkan kurve juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor keterampilan berbicara pada anak kelompok B3 TK Budhi Luhur Sudaji cenderung rendah. Ketika dilanjutkan pada siklus II terjadi peningkatan pada grafik polygon terlihat $M_o > M_e > M$ ($14,00 > 13,00 > 12,93$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data- data keterampilan berbicara pada siklus II menunjukkan kurve juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor keterampilan berbicara pada anak kelompok B3 TK Budhi Luhur Sudaji cenderung tinggi. Jadi, pengembangan media tiga dimensi boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keberagaman mata pelajaran PPKn untuk kelas I SD Al Fatah layak digunakan dengan kualitas sangat baik serta efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media boneka tangan dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, mengembangkan rasa ingin tahu, dan mau memperhatikan penjelasan guru serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan dan telah berhasil dikembangkan tersebut maka dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam penyusunan dan pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual supaya nantinya media ini dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Menurut Susanto (2016:53) proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Hasil belajar siswa digolongkan menjadi 3 ranah yang terdiri dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Apabila indikator belum tercapai, misalnya dalam ranah kognitif hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka pembelajaran tersebut bisa dikatakan belum berhasil. Permasalahan hasil belajar juga terjadi pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di SDN Gisikdrono 03 Semarang. Ditemukan informasi bahwa dalam pembelajaran PKn rata-rata guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media yang sering digunakan berupa gambar yang tertera di bahan ajar cetak dengan kondisi gambar kecil selain itu juga tidak berwarna. Saat kegiatan pembelajaran PKn tidak semua siswa memiliki buku ajar

dari 26 jumlah siswa keseluruhan, hanya 16 siswa yang memiliki buku ajar, sedangkan 10 siswa tidak memilikinya sehingga terkadang buku ajar digunakan siswa satu bangku untuk berdua. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran PKn guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal ini membuat pembelajaran dikelas menjadi monoton. Keaktifan siswa dalam belajar akhirnya menjadi kurang sehingga terkadang siswa ramai sendiri. Permasalahan lainnya adalah siswa tidak mempunyai kepercayaan diri yang baik, hal itu ditunjukkan ketika diminta mengeluarkan pendapat saat diskusi siswa merasa takut. Selain itu, ternyata saat kegiatan diskusi kelompok hanya sebagian siswa dalam anggota kelompok yang berfikir dan sebagiannya lagi cenderung kurang aktif. Sebenarnya dari pihak sekolah telah menyediakan alat penunjang belajar yaitu LCD proyektor namun pada kenyataannya media tersebut belum bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh guru karena keterbatasan pemahaman tentang penggunaan media LCD. Perangkat tersebut akhirnya jarang sekali digunakan untuk media mengajar. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran PKn menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

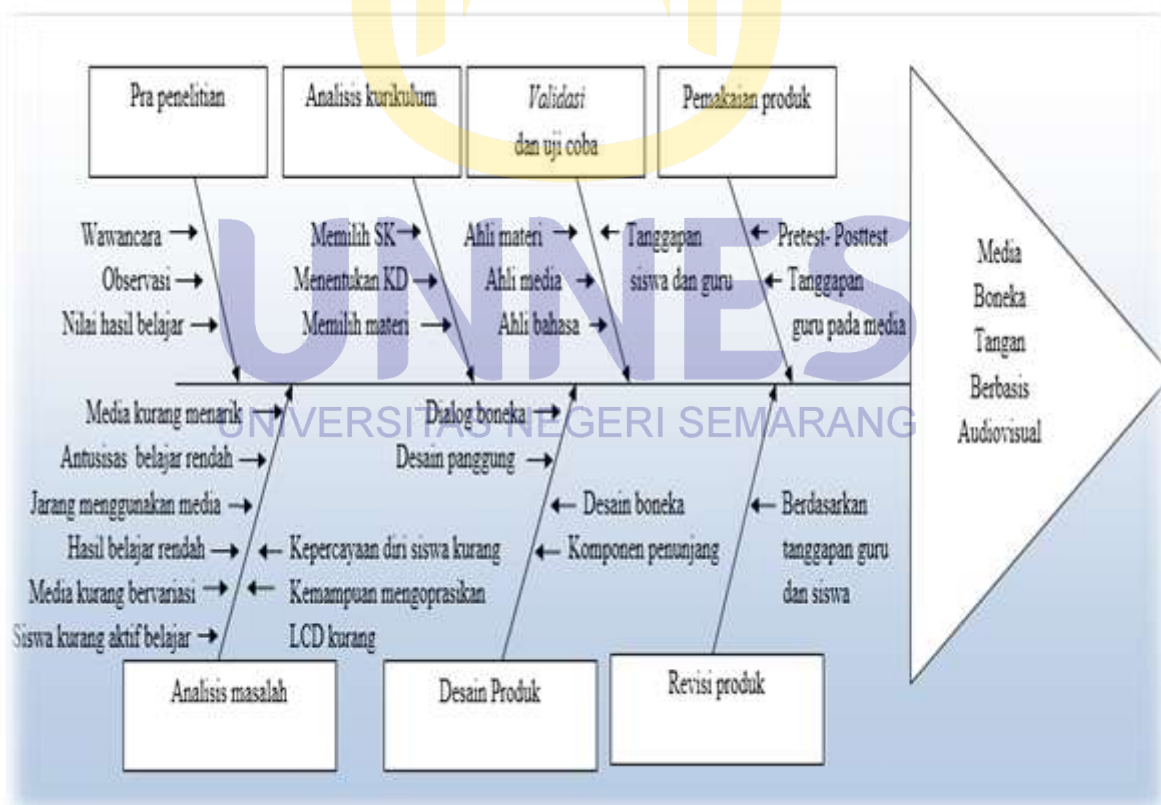
Guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, untuk membantu dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa maka guru perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran PKn materi keputusan bersama salah satunya adalah media boneka tangan.

Pembuatan media boneka tangan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru supaya nantinya media benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, media yang diharapkan adalah media boneka tangan karena cenderung unik atau jarang ditemui, dapat membantu siswa dalam memahami konsep PKn materi keputusan bersama, siswa dapat diajak bermain sekaligus belajar, selain itu media harus dilengkapi dengan tokoh, panggung boneka dan pemilihan warna yang menarik namun tetap sederhana serta mudah dalam pembuatannya. Selanjutnya peneliti menyusun prototype atau rancangan pengembangan media boneka tangan.

Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya, kemudian dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan karakter (Daryanto, 2015:33). Sedangkan, menurut Sulianto dkk, (2014:8) media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Keunggulan media boneka tangan menurut Gunarti (dalam Sulianto 2014:96) adalah anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga 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 sehingga pembelajaran bisa menjadi optimal.

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa media boneka tangan berbasis audiovisual akan membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi keputusan bersama sehingga hasil belajar akan optimal dan lebih baik. Adapun keterkaitan antar variabel dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram *fishbone* (tulang ikan). Kelebihan diagram *fishbone* yaitu secara visual diagramnya jelas serta dapat dengan mudah memahami gagasan ide secara detail (Yuniarto, 2013:vol.3). Pada penelitian ini, kerangka tulang diagram *fishbone* menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian.



Gambar 2.3 *Fishbone* (kerangka penelitian)

Sumber : Yuniarto (2013)

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan guru perlu menggunakan media belajar. Penggunaan media pada pembelajaran di sekolah dasar tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Pada taraf usia sekolah dasar anak berada pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap tersebut siswa perlu diberikan pengalaman langsung atau gambaran yang konkret sehingga siswa bisa memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Media boneka tangan berbasis audiovisual akan memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara nyata melalui pertunjukan boneka yang didalam adegan ceritanya akan terkandung materi pembelajaran. Sebelum mengembangkan media terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan pra penelitian di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yaitu dengan melalui observasi, wawancara dan data dokumen oleh peneliti di kelas VA SDN Gisikdrono 03. Ditemukan informasi bahwa dalam pembelajaran PKn rata-rata guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media yang sering digunakan kurang menarik dan bervariasi hanya berupa gambar yang tertera di bahan ajar dengan kondisi gambar yang kecil dan tidak berwarna, kurangnya semangat atau antusias siswa dalam belajar, siswa masih sering membuat kegaduhan dikelas namun ketika diminta mengajukan pendapat kepercayaan diri siswa masih sangat minim, media LCD sebagai fasilitas sekolah jarang digunakan karena kurangnya kemampuan guru dalam

pengoperasian. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar pembelajaran PKn siswa.

Berdasarkan potensi masalah tersebut peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui SK dan KD pembelajaran PKn yang terdapat dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kemudian setelah itu peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam proses pembuatan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn yaitu materi keputusan bersama. Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan, mengumpulkan sumber penunjang penelitian seperti artikel dan jurnal, kemudian membuat desain produk yang akan dikembangkan untuk pemecahan masalah. Peneliti membuat boneka tangan berbasis audiovisual yang didalamnya mencakup desain boneka, desain panggung, naskah pertunjukan boneka serta komponen penunjang. Setelah media selesai dibuat, dilanjutkan dengan melakukan uji validasi kelayakan media oleh tim validator. Media yang sudah lolos uji validasi kemudian diuji cobakan ke lapangan yaitu pada kelas uji coba kelompok kecil untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa serta menyempurnakan media bila masih belum optimal. Setelah media disempurnakan atau direvisi, barulah produk digunakan pada kelas eksperimen untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran. Diharapkan media boneka tangan berbasis audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa SDN Gisikdrono 03.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Komponen penyusun media boneka tangan berbasis audiovisual terdiri dari tiga komponen yaitu panggung boneka, tokoh boneka tangan dan rekaman percakapan adegan. Peneliti berhasil mengembangkan media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan melalui beberapa tahapan diantaranya: (1) pra penelitian; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi produk (6) uji coba produk skala kecil; (7) revisi produk; serta (8) uji pemakaian produk di kelas untuk mengetahui keefektifan penggunaan media.
2. Media boneka tangan berbasis audiovisual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh pakar ahli materi, ahli media dan ahli bahasa telah memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 100%, komponen penyajian 93,7% dan komponen kebahasaan 93,7%.
3. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh nilai t hitung -9,468, sedangkan nilai t tabel -2,055. -t hitung lebih kecil dari -t tabel (-9,468 < -2,055).

Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Uji peningkatan rata-rata *gain* sebesar 0,40 yang termasuk dalam kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran.

1. Media boneka tangan berbasis audiovisual dapat dikembangkan lagi dengan perencanaan yang lebih detail diantaranya: (1) perencanaan komponen isi yang lebih lengkap; (2) penyajian komponen audio yang lebih jelas dan; (3) penggunaan Bahasa Indonesia secara baku sesuai kaidah bahasa, sehingga penggunaan media bisa benar-benar bermanfaat dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan memperbaiki konten rekaman percakapan adegan agar siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan.
3. Sebaiknya dilakukan penelitian pengembangan media yang serupa sehingga pengembangan media yang selanjutnya bisa ditingkatkan lebih baik lagi guna penyempurnaan dan menambah khasanah dalam dunia pendidikan.

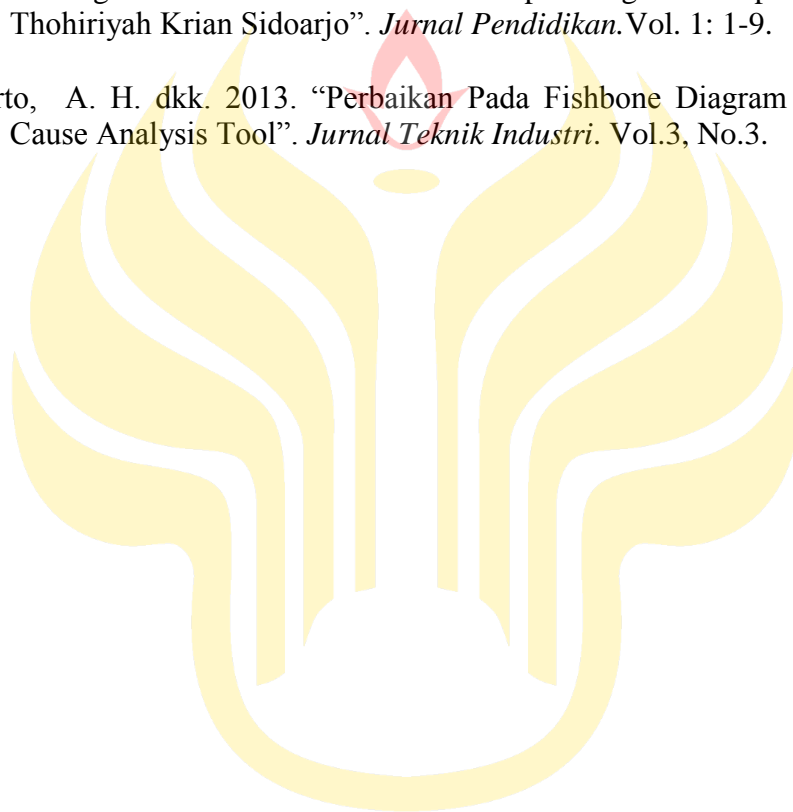
DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi.
- Boueini, B. A. 2015. "Teaching Social Skills to Children Through Puppetry (Case Study of Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults, Fouman, Iran, 2014)". *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences ISSN*. Vol. 5: 1-7.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dunst, Carl J. 2012. "Effects of Puppetry on Elementary Students' Knowledge of and Attitudes Toward Individuals with Disabilities". *International Electronic Journal of Elementary Education*. Vol. 4: 451-457.
- Fakhrudin, Ali & Arini I.U. 2015. "Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang". *Jurnal Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah*. Vol. 2: 1-6.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ismawarsari, dkk. 2014. "Boneka Tawaraja (Cerita Wayang Berirama Jari): Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Peningkatan Pendidikan Karakter". *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. Vol. 9:133-140.
- Jurusan PGSD. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: UNNES.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Pendidikan Matematika*. Bandung: Rafika Aditama.
- Marini, Ketut, Ketut P. & Nice M. A. 2015. "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3". *Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganeshia Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3:1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 23 Tahun 2006.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permana, Erwin P. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Vol. 2 :133-140.
- Priyanto, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahmawati, Indah A. & Utari D. 2015. "Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 01: 1-10.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rusman. 2013. *Balajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Samsuri. 2013. " Pradikma Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013". *Jurnal FKIP Universitas Ahmad Dahlan*. 1-11.
- Setiawan, Deni. 2009. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sparapani, Valéria de Cássia, dkk. 2014. "The Use of Puppets as a Strategy for Communicating with Children with Type 1 Diabetes Mellitus". *Journal of Nursing Education and Practice*. Vol. 4: 1-9.
- Sudijono, Anas. 2015. *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulianto, Joko, Mei Fita A. U. & Fitri Y. 2014. "Media Boneka Tangan dalam Metode Berceritera untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang*. Vol. 15: 94-104.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutedjo, A. M. & Supriyati. 2009. *Terampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto dan Asep J. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widihastuti, Setiati & Fajar R. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Winataputra, Udin S. dkk. 2008a. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008b. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yanti, W. A. 2013. “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) untuk Meningkatkan Perilaku Baik dan Sopan bagi Kelompok A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1: 1-9.
- Yuniarto, A. H. dkk. 2013. “Perbaikan Pada Fishbone Diagram sebagai Root Cause Analysis Tool”. *Jurnal Teknik Industri*. Vol.3, No.3.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG