

## PENERAPAN MEDIA BONEKA TEMA KEINDAHAN UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

**Auliya Hani**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([auliya091644226@yahoo.com](mailto:auliya091644226@yahoo.com))

**Mulyani**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik yang masih berpusat pada guru, media belum disediakan secara maksimal oleh guru. Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media boneka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media boneka pada pembelajaran tematik dengan tema keindahan. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan yang terdiri dari 26 siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, tes dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan memenuhi indikator keberhasilan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media boneka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Tematik, Media Boneka, Hasil Belajar

**Abstract:** The backgrounds of this study were the implementation of thematic learning activities are still centered on teacher, the media had not maximally provided by the teacher. The solution for these problems was by using Puppets Media. The purpose of this study was to determine the improvement of students' learning results using Puppets Media on thematic learning with the theme of beauty. The subjects of this study were the students of class II of State Elementary School Tlanak III Kedungpring Lamongan consisting of 26 students. This research used Classroom Action Research as the design. The type of research used is descriptive qualitative approach and quantitative. The researcher used observation, test, and field note. The results showed that the teacher's and students' activities as well as learning result had increased in each cycle and met the indicators of succeed. From those results, we could be concluded that the used of puppets media can improve the result of students' learning on thematic learning class II State Elementary School Tlanak III Kedungpring Lamongan.

**Keyword :** Thematic Learning, Puppets Media, Learning Results.

### PENDAHULUAN

Menurut observasi yang dilakukan oleh penulis ketika kegiatan belajar mengajar pembelajaran tematik di ruang kelas II ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dan matematika. Pada saat pembelajaran dimulai, guru menyuruh siswa membuka buku paket bahasa Indonesia dan guru menjelaskan tentang materi tersebut. Pada saat itu guru menjelaskan materi tentang puisi. Terlihat guru hanya menggunakan metode ceramah dan ketika proses belajar mengajar berlangsung sebagian dari siswa merasa bosan bahkan terlihat jenuh dan mengantuk. Siswa yang duduk dideret tengah dan belakang juga masih ada yang bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini dikarenakan proses

pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Siswa tidak diikutsertakan untuk aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung, serta tidak ada hal yang menarik yang membuat siswa berkonsentrasi penuh dan tertarik untuk belajar.

Pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas juga belum mengarah pada pembelajaran tematik secara maksimal. Hal ini terlihat mata pelajaran yang disampaikan oleh guru masih terpisah-pisah antar mata pelajaran. Pada saat pembelajaran guru memberikan penjelasan kepada siswa secara lisan dan siswa hanya duduk diam mendengarkan tanpa diketahui apakah siswa sudah mengerti maksud penjelasan guru atau belum. Media yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung belum disediakan secara maksimal oleh guru, alasannya karena guru tidak ada waktu untuk

mempersiapkan media untuk bahan mengajar, sedangkan di sekolah media yang tersedia masih terbatas.

Akar penyebab siswa kurang berkonsentrasi pada proses pembelajaran serta tidak ada hal menarik yang membuat siswa tertarik untuk belajar adalah guru tidak menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung. Dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditetapkan oleh Sekolah Dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70. Sedangkan pada mata pelajaran matematika adalah 70. Tapi kenyataannya jumlah siswa yang mencapai KKM dari kedua mata pelajaran tersebut hanya 45% dari jumlah siswa di kelas II dan sisanya belum mencapai KKM.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar. Solusi yang peneliti pakai untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan media Boneka sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik. Boneka yang penulis pakai yaitu boneka model binatang (anjing, kangguru, gajah, kucing, monyet, babi, dll) dengan bahan boneka dari *semi dull boa (bulu)*.

Berdasarkan uraian di atas, pokok-pokok dari penelitian ini adalah, (1) bagaimana aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka pada pembelajaran tematik dengan tema keindahan pada siswa di sekolah dasar, (2) bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka pada pembelajaran tematik dengan tema keindahan pada siswa sekolah dasar, (3) bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa sekolah dasar setelah menggunakan media boneka pada tema keindahan, (4) apa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka pada pembelajaran tematik dengan tema keindahan pada siswa di sekolah dasar, (2) untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka pada pembelajaran tematik dengan tema keindahan pada siswa sekolah dasar, (3) untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa kelas II di SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan setelah menggunakan media boneka pada tema keindahan, (4) untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan.

Menurut Munadi, (2008:8) menyatakan bahwa media pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dapat

menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dalam melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pembelajaran yang efektif akan memerlukan perencanaan yang baik. Sedangkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Dengan kata lain, dalam memilih media pembelajaran guru harus pandai memilih bahasa apa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh siswanya.

Sadiman, (2010:17), menyatakan secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bias digantikan dengan realita, atau model, (3) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Daryanto, (2010:33) mengemukakan bahwa boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang. media boneka model binatang dapat membantu guru untuk mengatasi kesulitan dalam memilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Sudjana, (2008:156), menyatakan bahwa boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan. Model juga disebut tiruan tiga dimensional karena termasuk tiruan dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

Arsyhar, (2012:56) mengemukakan bahwa keuntungan penggunaan media boneka adalah dapat dibawa ke ruang kelas, dan mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita. Agar penggunaannya menjadi efektif, maka harus memperhatikan hal-hal seperti, merumuskan tujuan pengajaran secara jelas, didahului dengan pembuatan naskahnya, lebih banyak mementingkan gerak ketimbang verbal, disesuaikan dengan umur anak, diikuti dengan tanya jawab, siswa diberi peluang untuk memainkannya.

Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada, sedangkan apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan

bahwa media boneka adalah media tiruan tiga dimensional dari benda nyata yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari dalam wujud aslinya.

Pada penelitian kali ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar, hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Sudjana, (2010:37) hasil adalah suatu produk yang diperoleh dari pengajaran, sedangkan belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan diri seseorang. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai siswa secara komprehensif dari proses mengkonstruksi pengalaman sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya yang ditujukan dengan nilai atau angka yang diberikan guru. Adapun factor yang mempengaruhi hasil belajar seorang peserta didik adalah faktor dari dalam diri dan faktor dari luar diri. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mencapai hasil belajar tersebut penting dalam membantu murid mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

## METODE

Pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Suyadi (Arikunto, 2010:18) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dinamakan deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, begitu juga dengan hasil analisisnya. Sedangkan dinamakan deskriptif kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistic, misalnya mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan yang berjumlah 26 siswa. Laki-laki berjumlah 9 siswa dan perempuan berjumlah 17 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/observasi, refleksi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa, aktivitas guru dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Data yang dikumpulkan dengan penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data berupa informasi berbentuk kalimat yang member gambaran tentang tingkat pemahaman yang diperoleh dari observasi. Sedangkan data kuantitatif dapat diperoleh dari analisis observasi pelaksanaan

pembelajaran apakah sudah terlaksana dengan baik atau belum.

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan serta lembar tes hasil belajar.

Adapun teknik analisis data ini terdiri dari : (1) analisis data hasil observasi merupakan hasil pengamatan pada lembar observasi yang diisi oleh pengamat mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas yang terjadi.

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor yang akan dipersentasekan

N= Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti 2008: 26 )

(2) data hasil belajar siswa didapat dari nilai siswa dan setiap akhir siklus dianalisis dengan berpedoman pada pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa adalah digunakan rumus sebagai berikut.

Ketuntasan hasil belajar siswa

$$KB = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Persentase ketuntasan belajar

$\sum X$  : jumlah siswa yang mencapai KKM

n : jumlah seluruh siswa (Aqib, 2011: 41)

Rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

M : rata - rata (Mean)

$\sum x$  : Jumlah nilai siswa

n : banyaknya siswa (Indarti 2008: 26)

sedangkan pada catatan lapangan ini digunakan oleh peneliti untuk mencatat adanya berbagai kendala yang timbul saat terjadinya proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media boneka dalam pembelajaran tematik. Catatan ditulis hanya berupa catatan singkat. Dan setelah kegiatan belajar mengajar selesai, peneliti akan menuliskan kembali dengan tulisan yang lebih rapi dan dicari solusinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan media boneka sudah sesuai dengan RPP

yang dibuat dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Didapatkan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan media gambar berseri siklus I sebesar 73 dengan siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  sebanyak 13 siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 62%. Persentase tersebut jika dikualifikasikan pada ketuntasan hasil belajar siswa, maka ketuntasan hasil belajar siswa tinggi, namun belum mencapai target peneliti yaitu ketuntasan hasil belajar  $\geq 80\%$  maka penelitian ini dikategorikan belum berhasil. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh guru dan observer, pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu: (1) Indikator keberhasilan aktivitas guru dalam menggunakan media benda konkret dinyatakan berhasil jika persentase hasil observasi aktivitas guru mencapai  $\geq 80\%$ .

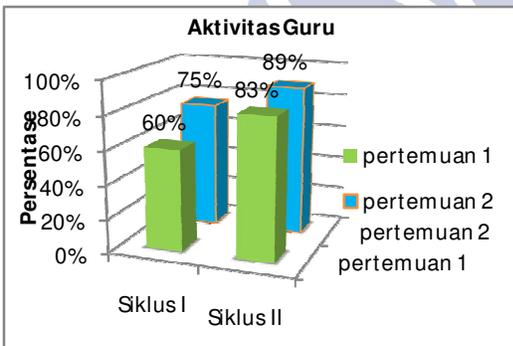


Diagram 1. Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan I adalah 60%, Pertemuan II adalah 75%. Sedangkan siklus II pertemuan I adalah 83%, pertemuan II adalah 89%.

Peningkatan aktivitas guru juga sesuai dengan manfaat media yang dikemukakan oleh Sadiman (2010:17) bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan model.

Untuk hasil aktivitas siswa pada siklus I dan II ini mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil aktivitas siswa yaitu  $\geq 80\%$  telah tercapai dalam pembelajaran ini.

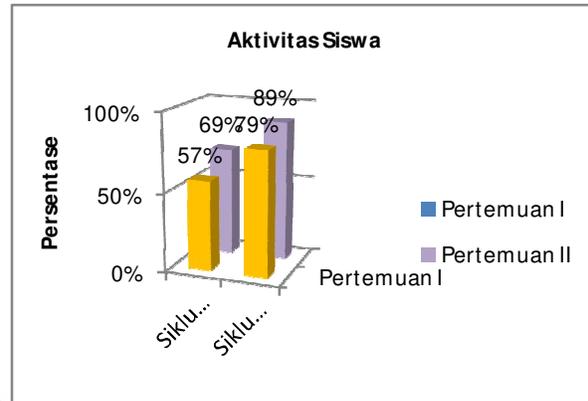


Diagram 2. Persentase Aktivitas siswa siklus I dan II

Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media boneka pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I adalah 57%, Pertemuan II adalah 69%. Sedangkan siklus II pertemuan I adalah 79%, pertemuan II adalah 89%.

Peningkatan terhadap aktivitas siswa juga sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Munadi, (2008:187) menjelaskan lima kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu karakteristik siswa yang terletak pada pola kemampuan yang ada pada siswa, tujuan belajar untuk mencapai tiga hal yaitu pengetahuan, penanaman konsep, dan keterampilan, bahan ajar dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, pengadaan media meliputi kemampuan biaya dan ketersediaan waktu serta sifat pemanfaatan media.

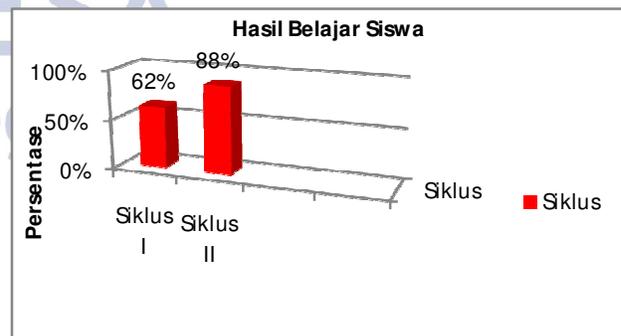


Diagram 3. Persentase Hasil Belajar Siswa siklus I dan II

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I adalah 62% dan ketuntasan klasikal pembelajaran siklus II adalah 88% yang telah mencapai target yang telah ditentukan.

Pencapaian persentase ini menunjukkan adanya peningkatan setiap siklus. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa, maka dikatakan bahwa pemahaman konsep siswa juga meningkat. Untuk lebih jelasnya lihat data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media boneka.

Jadi pembelajaran yang menggunakan media boneka dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media boneka digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan pengertian media yang disampaikan oleh Munadi (2008: 8) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

## PENUTUP

### Simpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran tematik dengan menerapkan media boneka di SDN Tlanak Kedungpring telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus I besarnya persentase aktivitas guru mencapai 67% (baik) dan aktivitas siswa mencapai 61% (baik). Dan mengalami peningkatan pada siklus II besarnya persentase aktivitas guru mencapai 86% (sangat baik) dan aktivitas siswa mencapai 85% (sangat baik); (2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui penerapan media boneka mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini terbukti dengan persentase ketuntasan belajar siswa yang dilakukan pada siklus I mencapai 62% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88%; (3) Berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media boneka di SDN Tlanak III Kedungpring Lamongan sudah teratasi dengan baik.

### Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Guru sebaiknya menerapkan media boneka pada pembelajaran tematik karena dapat meningkatkan aktivitas guru maupun aktivitas siswa; (2) Hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik akan meningkat jika menerapkan media boneka pada saat pembelajaran di kelas; (3) Kendala-kendala yang ada pada saat pembelajaran jangan dijadikan patokan kegagalan dalam pembelajaran namun dijadikan dasar untuk mencari solusi dan memperbaiki pembelajaran

yang sebelumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munadi, Yuhdi. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.