

IMPLEMENTASI BONEKA TANGAN BERBASIS VIDEO VISUAL TERHADAP PEMAHAMAN TOLERANSI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

¹ Arpan Dinata, ² Aditya Rendi Nugroh, ³ Ragil Aruna Shinta Nala, ⁴ Indah Desti Syafitri, ⁵ Fibby Nindia Putri.

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Email: [arpan.2021406405131@student.umpri.ac.id](mailto:arpan.2021406405131@student umpri.ac.id)

Abstract (English)

This study aims to develop an audiovisual-based hand puppet that can assist second-grade elementary school students in understanding the subject "We Are Diverse Yet United" and instilling tolerance values. The audiovisual-based hand puppet is expected to be an engaging, effective, and innovative learning medium to enhance students' understanding of tolerance. Based on field observations at SD N 1 Wayjaha Pugung Tanggamus, there are still many students who lack mutual tolerance, which contradicts the values of Pancasila. This is due to environmental factors that do not promote mutual tolerance, unity, and lack of instilling Pancasila values. Therefore, innovative learning media usage is needed to capture students' interest and motivation, one of which is the development of an audiovisual-based hand puppet

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan boneka tangan berbasis audiovisual yang dapat membantu siswa kelas II sekolah dasar memahami materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" dan menanamkan nilai toleransi. Boneka tangan berbasis audiovisual ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi. Berdasarkan hasil observasi dilapangan pada SD N 1 Wayjaha Pugung Tanggamus masih terdapat banyak nya siswa yang masih kurang dalam rasa saling toleransi sehingga bertolak belakang dengan nilai-nilai pancasila, hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang kurang memberikan rasa saling toleransi, kesatuan dan persatuan, dan kurang nya penanaman nilai nilai pancasila. Oleh karena itu, diperlukan inovasi penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa, salah satunya adalah pengembangan boneka tangan berbasis audiovisual

Article History

Submitted: 20 Juni 2024

Accepted: 25 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Key Words

Media, Hand Puppet, Audiovisual.

Sejarah Artikel

Submitted: 20 Juni 2024

Accepted: 25 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Kata Kunci

Media, Boneka Tangan, Audio-Visual

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah toleransi. Toleransi berarti menghargai dan menghormati perbedaan yang ada pada diri individu maupun kelompok lain. Era globalisasi saat ini, keberagaman semakin terlihat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini dapat menjadi sumber konflik dan perpecahan jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai toleransi kepada siswa sejak usia dini, khususnya pada siswa kelas II sekolah dasar yang biasa nya ditanamkan dalam sebuah pembelajaran disekolah terutama dalam pembelajaran pkn dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air terhadap siswa sekolah dasar melalui sikap saling toleransi.

Dalam pembelajaran, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai alat untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Rifa'i dan Anni (2012:161) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Hamdani (2011:244) menekankan bahwa media pembelajaran merangsang siswa dalam

belajar. Suyanto dan Jihad (2013:107) mendefinisikan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran siswa. Sadiman dkk. (2012:7) juga menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif, seperti alat peraga, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran nilai-nilai karakter, termasuk toleransi, kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan di SD N 1 Wayjaha Pugung Tanggamus, masih terdapat banyak siswa yang kurang dalam rasa saling toleransi, yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang kurang memberikan rasa saling toleransi, kesatuan, dan persatuan, serta kurangnya penanaman nilai-nilai Pancasila. Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai toleransi dan kesatuan Pancasila di sekolah dasar menjadi semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan harmonis.

Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menanamkan nilai toleransi kepada siswa adalah dengan menggunakan media boneka tangan berbasis audiovisual. Boneka tangan dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Audio visual dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan menarik, serta membantu siswa untuk memahami konsep toleransi dengan lebih baik. Menurut Daryanto (2015:33), boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang memiliki berbagai macam jenis, seperti boneka jari, boneka tangan, boneka tongkat, boneka tali, dan boneka bayang-bayang.

Media boneka tangan, seperti yang dijelaskan oleh Sulianto dkk. (2014:8), digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Gunarti (dalam Sulianto 2014:95) menjelaskan bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dapat dimasukkan ke tangan untuk mendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Media boneka tangan merupakan jenis media tiga dimensi yang terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya. Kelebihan penggunaan boneka tangan, seperti yang dijelaskan oleh Gunarti (dalam Sulianto 2014:96), adalah bahwa anak-anak cenderung menyukai boneka sehingga cerita yang disampaikan melalui karakter boneka dapat menarik minat dan perhatian mereka. Anak-anak juga dapat terlibat aktif dalam permainan dengan boneka, yang dapat menjadi pengalih perhatian sekaligus media untuk ekspresi dan penyaluran perasaan mereka.

Materi pembelajaran "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" merupakan salah satu materi yang tepat untuk diajarkan kepada siswa kelas II sekolah dasar untuk menanamkan nilai toleransi. Materi ini membahas tentang berbagai macam perbedaan yang ada pada diri individu dan kelompok, seperti suku, agama, ras, budaya, dan adat istiadat. Materi ini juga menjelaskan tentang pentingnya toleransi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan mengintegrasikan materi ini dalam kurikulum, diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan boneka tangan berbasis audiovisual yang dapat membantu siswa kelas II sekolah dasar memahami materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu" dan menanamkan nilai toleransi. Boneka tangan berbasis audiovisual diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi. Penelitian ini berjudul "Implementasi Boneka Tangan Berbasis Video Visual Terhadap Pemahaman Toleransi Siswa Kelas II Sekolah Dasar" dengan tujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan berdaya guna dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran,

memahami nilai-nilai toleransi, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan inklusif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk boneka tangan berbasis audiovisual yang dimainkan oleh tokoh hewan dengan sifat-sifat manusia. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analyze (Analisis)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk boneka tangan berbasis audiovisual. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, termasuk analisis kurikulum dan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis audiovisual.

2. Tahap Design (Perancangan)

Perancangan produk meliputi pembuatan boneka tangan, alur cerita, dan setting tempat video agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menggunakan hewan yang dikenal oleh peserta didik, penyampaian isi cerita menjadi lebih mudah dipahami. Desain alur cerita dilakukan dengan pemilihan kata yang mudah dipahami dan penyesuaian dialog karakter hewan untuk menjiwai isi cerita. Perancangan setting tempat video bertujuan untuk mendukung penyampaian isi cerita.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis audiovisual dibuat untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Media ini dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum dan materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu". Produk media pembelajaran dievaluasi oleh dosen pengampu untuk meningkatkan kualitasnya.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah produk boneka tangan berbasis audiovisual dianggap layak, dilakukan uji coba kepada siswa di SD N 1 WayJaha Pugung Tanggamus. Uji coba bertujuan untuk mengevaluasi respon siswa terhadap media pembelajaran ini serta menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran dievaluasi oleh peserta didik dan guru. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil penelitian digunakan untuk menyimpulkan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis audiovisual dalam menanamkan nilai toleransi pada siswa kelas II sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Media boneka tangan berbasis audiovisual adalah jenis media yang memungkinkan objek atau tokoh boneka untuk digerakkan menggunakan tangan sambil memutar rekaman suara percakapan dari adegan tertentu. Media ini bertujuan untuk menyajikan secara langsung

sebuah pertunjukan cerita yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Proses pengembangan media ini dimulai dengan pembuatan prototipe yang kemudian dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan melalui penggunaan kuesioner oleh siswa dan guru. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik belajar. Hasil dari analisis kebutuhan dan rancangan media boneka tangan digunakan untuk menyusun prototipe media boneka tangan berbasis audiovisual. Selanjutnya, desain produk merupakan tahap untuk mengubah prototipe media menjadi media yang nyata dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah pembuatan media boneka tangan berbasis audiovisual disajikan sebagai berikut.



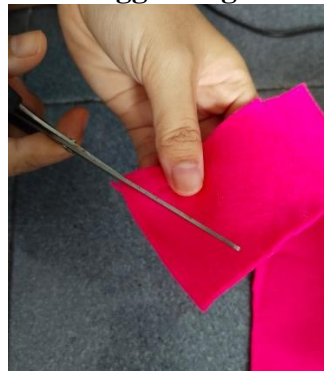
Gambar 4.1 Alat dan Bahan



Gambar 4.2 Gambar Pola



Gambar 4.3 Menggunting Pola Lingkaran



Gambar 4.4 Menggunting Pola Setengah Lingkaran



Gambar 4.5 Boneka Tangan

Hasil tanggapan siswa dan guru

Angket respons guru merupakan tanggapan yang diberikan oleh guru setelah mengobservasi dan menganalisis penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran mata pelajaran PKn dengan fokus pada materi kita beragam. Tanggapan yang diberikan dalam angket ini akan digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas media tersebut.

Pelaksanaan pengembangan media ini dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Pengembangan media ini dilakukan di kelas II UPT SD N 1 Wayjaha. Adapun perolehan data pengembangan yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Data Angket Guru Terhadap Media Boneka Tangan

Jumlah Guru	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
14	8	6	0	0
Presentase	57%	43%	0%	0%

Sumber: Data Angket Guru SD Negeri 1 Wayjaha

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa hasil penilaian guru melalui angket menunjukkan sebanyak 57% guru berpendapat “Sangat Setuju” terhadap media pembelajaran boneka tangan dan sebanyak 43% guru “Setuju” berpendapat media pembelajaran boneka tangan ini.

Angket respons siswa adalah tanggapan yang diberikan oleh siswa setelah mengamati dan menganalisis penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual dalam pembelajaran mata pelajaran PKn dengan fokus pada materi kita beragam. Tanggapan yang diberikan dalam angket ini akan digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas media tersebut.

Tabel 4.2
Data Angket Siswa Terhadap Media Boneka Tangan

Jumlah Siswa	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
21	15	6	0	0
Presentase	71%	29%	0%	0%

Sumber: Data Angket Siswa SD Negeri 1 Wayjaha

Berdasarkan tabel 1.2 diperoleh hasil bahwa sebanyak 15 siswa sangat setuju terhadap media boneka tangan dengan presentase 71% dan sebanyak 6 siswa setuju terhadap media boneka tangan ini dengan presentase 29%. Maka media

Implementasi media ini dengan berbantuan video pada pembelajaran pkn di SD Negeri 1 Wayjaha menuai hasil yang positif. Implementasi dilakukan dikelas II pada saat proses pembelajaran. Media ini ternyata masih banyak siswa yang belum mengenal media boneka tangan ini dan kebanyakan siswa lebih memahami aplikasi game online daripada aplikasi

belajar. boneka tangan ini dikatakan layak untuk digunakan dan dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil positif yang diperoleh dari implementasi media boneka tangan berbasis audiovisual dengan bantuan video juga menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media ini, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual juga dapat memperkaya metode pengajaran yang ada, memungkinkan siswa untuk belajar melalui pendekatan visual dan auditori yang lebih menarik. Dengan demikian, integrasi media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.



Gambar 4.6 Implementasi Media Boneka Tangan

Implementasi media ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang penuh antusiasme di kelas. Dari dokumentasi yang tersedia, terlihat bahwa para siswa sangat antusias dan tertarik saat media boneka tangan berbasis audiovisual diperkenalkan, sehingga mereka sangat fokus dalam menyimak materi yang disajikan melalui media tersebut. Banyak siswa yang bahkan mulai bertanya tentang proses pembuatan media ini, menunjukkan minat dan keingintahuan yang tinggi. Selain itu, kegiatan implementasi media ini mendapat dukungan penuh dari para guru di SD Negeri 1 Wayjaha, karena mereka melihat manfaat besar dari penggunaan media ini dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PKn. Dengan adanya implementasi ini, guru-guru merasa terbantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, memperkaya metode pengajaran yang mereka gunakan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dampak positif dari implementasi media boneka tangan berbasis audiovisual juga terlihat dalam peningkatan kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Melalui media ini, siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui peran aktif dalam pengoperasian boneka tangan maupun dalam diskusi yang melibatkan pemanfaatan media tersebut. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaborasi, kritis, dan kreatif mereka. Selain itu, implementasi media ini memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, memungkinkan mereka untuk menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual tidak hanya memberikan manfaat dalam pemahaman materi, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Pengembangan media boneka tangan berbasis audiovisual ini dapat dikatakan berhasil karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya respons positif dari siswa dan dukungan penuh dari para guru, implementasi media ini telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Wayjaha. Keberhasilan pengembangan

media ini juga tercermin dari peningkatan partisipasi siswa, kreativitas yang terpancing, serta dukungan aktif dari pihak sekolah. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan berbasis audiovisual telah memberikan kontribusi positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan inspiratif bagi siswa di sekolah tersebut

SIMPULAN

Kesimpulan dari implementasi ini adalah media boneka tangan berbasis audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi siswa kelas II sekolah dasar pada materi "Kita Beragam Tetapi Tetap Satu". Penelitian menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan pada tes pemahaman toleransi siswa setelah menggunakan media ini. Siswa juga menyukai media ini, terbukti dari antusiasme mereka dalam pembelajaran dan hasil angket yang menunjukkan kebahagiaan dan kemudahan pemahaman materi dengan penggunaan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2014. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- 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 Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3:1-10.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: CV Rajawali.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..