

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II
MI AL-QURAN ROUDLATUL QURAN 2 TRIMURJO**

(Skripsi)

Oleh

AMRINA ROSYADA

NPM 1913053102



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II MI AL-QURAN ROUDLATUL QURAN 2 TRIMURJO

Oleh

AMRINA ROSYADA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo serta perbedaan penggunaan media boneka tangan pada kelas eksperimen dan penggunaan media gambar pada kelas kontrol.

Metode dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 34 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *totally sampling* yaitu pengambilan sampel dengan seluruh jumlah populasi yakni 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi serta observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo serta terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan di kelas eksperimen daripada penggunaan media gambar pada kelas kontrol.

Kata kunci: media boneka tangan, hasil belajar tematik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF HAND PUPPET MEDIA TO THEMATIC LEARNING RESULT IN STUDENTS SECOND CLASS MI AL-QURAN ROUDLATUL QURAN 2 TRIMURJO

By

AMRINA ROSYADA

The problem in this research was the low thematic learning result of second grade elementary school students. The study aims to analyze and describe the effect of hand puppet media on thematic learning result for second grade students of MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo and also the difference between hand puppet media in experimental class and picture media in control class. The research method used quasi- experimental research design with a non-equivalent control group design. The population of the study was all second grade students which consisted 34 students. This research used totally sampling technique namely taking samples with all of population which consist 34 students. Data collection techniques used test and non-test in the form of documentation and observation. Analysis of the data used simple linear regression test and t-test. The results of the study showed that there was positive and significant effect of the hand puppet media on thematic learning result of second grade students of MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo and there was positive and significant difference of the hand puppet media in experimental class compared picture media in control class.

Keywords: hand puppet media, thematic learning result.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II
MI AL-QURAN ROUDLATUL QURAN 2 TRIMURJO**

Oleh

AMRINA ROSYADA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS II MI AL-QURAN ROUDLATUL QURAN TRIMURJO.**

Nama Mahasiswa : **Amrina Rosyada**

No. Pokok Mahasiswa : **1913053102**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP 19920802 201903 2 019

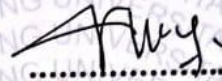
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Sekretaris : Fadhlilah Khairani, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 April 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amrina Rosyada
NPM : 1913053102
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila dikemudian hari saya ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 1 Februari 2023
Membuat Pernyataan



Amrina Rosyada
1913053102

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Amrina Rosyada lahir di Purwosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 10 Oktober 2001. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sodikin dan Ibu Syariyah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Purwosari lulus pada tahun 2012.
2. SMP TMI Roudlatul Quran Metro lulus pada tahun 2015.
3. SMA TMI Roudlatul Quran Metro lulus pada tahun 2018.

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada tahun 2019. Peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Trimomukti, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Trimomukti, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi bagian organisasi eksternal yakni KMNU Universitas Lampung.

MOTTO

If You Can't Fly Then Run, If You Can't Run Then Walk

If You Can't Walk Then Crawl,

But Whatever You Do Have To Keep Moving Forward

(Martin Luther King Jr)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, segala puji bagi Allah SWT, dzat Yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati sebagai tanda terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta

Bapak Sodikin dan Ibu Syariyah, terima kasih atas ketulusan, kesabaran serta pengorbanan dalam membesarkan ku, merawat dengan penuh kasih sayang, mendidik, memberikan dukungan dan selalu mendoakan untuk kebaikanku.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini terdapat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir.Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung, sekaligus menjadi dosen pembahas yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang memberikan bimbingan, saran, motivasi dan nasihat dalam proses penyusunan skripsi.

6. Ibu Fadhilah Khairani, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing 2 yang memberikan bimbingan, saran, motivasi dan nasihat dalam proses penyusunan skripsi.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staf PGSD FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Dedi Kuniawan, S.Pd.SD, Kepala SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen.
9. Bapak Aji Mubarak, S.Pd., Kepala MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian serta memberikan kemudahan selama penelitian.
10. Ibu Ismi Yuliani, S.Pd., dan Umul Jamilah, S.Pd., selaku wali kelas IIA dan IIB yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.
11. Peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Abi dan Umiku, Almaghfurlah KH. Ali Qomaruddin, Al-Hafidz dan Nyai. Siti Rumzanah, serta Almamater tercinta Yayasan Pondok Pesantren Roudlatul Quran Metro.
13. Bright Scholarship YBM Brilian Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan, baik secara moril dan materil untuk menyelesaikan studi.
14. Rekan seperjuangan asrama Bright Scholarship YBM Brilian, Ade Amalia Chansa, Anisa Maulidia, Annisa Ari Fitriani, Aulia Ramadhina Salsabila, Ayu Tiyani, Azhar Azkia, Diana Martha Irawan, Nadila Hany Veronicha, Umi Hanifah, Weni Mariyana, Zahrotul Maghfiroh, dan terima kasih telah memberikan warna, canda tawa, suka duka, selalu ada, mendukung, mendoakan yang terbaik, menasihati serta mengingatkan dalam kebaikan. Semoga ukhuwah kita selalu terjaga.
15. Sahabatku Yoka Ahmad Fauzi, Ulfatul Muarifah dan Yunia Sapitri, dan terima kasih telah menjadi tempat ternyaman untuk bertukar pendapat, berkeluh kesah dan selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan studi.
16. Rekan-rekan Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama Universitas Lampung, yang telah memberikan pengalaman luar biasa, ilmu yang bermanfaat.
17. Rekan-rekan kelas D yang telah kebersamai perjuangan selama di perkuliahan, sehingga perjalanan terasa lebih mudah dan berarti.

18. Rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2019 yang kebersamai perjuangan di perkuliahan selama ini. Semoga apa yang dicita-citakan dapat tercapai dan bermanfaat selalu.
19. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kitasemua.

Bandar Lampung, 13 Februari 2023



Amrina Rosyada

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Belajar	8
2. Pembelajaran	15
3. Media Pembelajaran	28
4. Media Boneka Tangan	32
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis	39
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Setting Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	45
1. Variabel Penelitian	45
2. Definisi Konseptual	46
3. Definisi Operasional	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Teknik Tes	48
2. Teknik Non Tes	48
G. Instrumen Penelitian	49
1. Jenis Instrumen Penelitian	49

2. Uji Coba Instrumen	55
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	60
1. Teknik Analisis Data	60
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	62

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.

A. Hasil Penelitian	66
1. Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar Tematik Kelas Eksperimen dan Kontrol	67
2. Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Tematik Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	69
3. Deskripsi Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	72
4. Deskripsi Kategori Ketuntasan Belajar Peserta Didik.....	73
5. Data Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	74
6. Uji <i>N-Gain</i>	75
B. Uji Prasyarat Analisis Data	76
1. Uji Normalitas	76
2. Uji Homogenitas	77
C. Uji Hipotesis.....	78
a. Uji Regresi Sederhana	78
b. Uji-t	79
D. Pembahasan.....	80
E. Keterbatasan Penelitian	84

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PTS Ganjil Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dan PPKn Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2022/2023	2
2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2021/2022.....	44
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran Tematik	50
4. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Boneka Tangan .	51
5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Boneka Tangan.....	53
6. Keterangan Penilaian Pada Rubrik.....	54
7. Klasifikasi Koefisien Korelasi	55
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	56
9. Koefisien Reliabilitas KR 20	57
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	58
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	58
12. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	59
13. Hasil Analisis Daya Beda.....	59
14. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	61
15. Persentase Aktivitas Peserta Didik	61
16. Deskripsi Hasil Penelitian	67
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Tematik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	68
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Tematik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
19. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Kontrol.....	72
20. Deskripsi Kategori Ketuntasan Belajar Peserta Didik	73

21. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
22. Hasil Uji N-Gain Kelas Ekperimen dan Kontrol	75
23. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	77
24. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	78
25. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	79
26. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji-t.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	39
2. Kerangka Konsep Variabel	39
3. Desain Eksperimen.....	42
4. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	68
5. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	69
6. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	70
7. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
8. Histogram Rata-rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	72
9. Histogram Katagori Ketuntasan Belajar Peserta Didik.....	74
10. Histogram Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	75
11. Histogram Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	76
12. Pengerjaan Soal Instrumen di kelas II A.....	263
13. Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> oleh Kelas IIB	263
14. Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> oleh Kelas IIB	264
15. Peserta Didik IIB Aktif dalam Kelompok.....	264
16. Peserta Didik IIB Aktif Merespon	265
17. Peserta Didik IIB Memperhatikan Materi.....	265
18. Peserta Didik IIB Menyampaikan Pendapat	266
19. Peserta Didik IIB Menyampaikan Hasil Diskusi	266
20. Peserta Didik IIB Menyampaikan Hasil Kesimpulan	267
21. Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> oleh Kelas IIA	267
22. Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> oleh Kelas IIA.....	268

23. Peserta Didik IIA Aktif dalam Kelompok	268
24. Peserta Didik IIA Aktif Merespon	269
25. Peserta Didik IIA Memperhatikan Materi.....	269
26. Peserta Didik IIA Menyampaikan Pendapat	270
27. Peserta Didik IIA Menyampaikan Hasil Diskusi	270
28. Peserta Didik IIA Menyampaikan Hasil Kesimpulan.....	271
29. Media Boneka Tangan	272

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	96
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	97
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	98
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	99
5. Surat Izin Penelitian	100
6. Surat Balasan Izin Penelitian	101
7. Silabus Kelas II Tema 5 Subtema 1	102
8. RPP 1 Kelas Eksperimen	114
9. RPP 2 Kelas Eksperimen	124
10. RPP 3 Kelas Eksperimen	134
11. RPP 1 Kelas Kontrol	144
12. RPP 2 Kelas Kontrol	154
13. RPP 3 Kelas Kontrol	164
14. Soal Uji Coba Instrumen	174
15. Kunci Jawaban	183
16. Instrumen Non Tes	184
17. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	186
18. Hasil Uji Coba Soal	195
19. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	196
20. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	197
21. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda	198

22. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	199
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	200
24. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	206
25. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	207
26. Dokumentasi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	212
27. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	214
28. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	220
29. Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen	221
30. Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Kontrol	227
31. Rekapitulasi Aktivitas peserta Didik Kelas Eksperimen	233
32. Rekapitulasi Aktivitas peserta Didik Kelas Kontrol	234
33. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	235
34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	238
35. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	241
36. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	244
37. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	247
38. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Kontrol	248
39. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen.....	250
40. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol	251
41. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	252
42. Hasil Perhitungan Uji-t	255
43. Tabel Nilai r Product Moment	257
44. Tabel Nilai Z	258
45. Tabel Nilai χ^2 (Chi Kuadrat)	260
46. Tabel Distribusi F.....	261
47. Tabel Distribusi t.....	262
48. Dokumentasi	263

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu dari tidak tahu menjadi tahu. Negara Indonesia pun mewajibkan anak-anak bangsa untuk belajar minimal 9 tahun terutama jenjang Sekolah Dasar (SD), yang mana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 6 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses aktif yang dilalui individu dari lahir hingga akhir hayatnya, hal tersebut selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Hamalik dalam Firmansyah (2017:116) yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Nana Sudjana dalam Silviana Nur Faizah (2017:177) berkat pengalaman dan latihanlah seseorang dapat mengalami proses perubahan tingkah laku, dan proses tersebut dinamakan belajar.

Jenjang Sekolah Dasar (SD) di Indonesia sendiri telah menggunakan kurikulum 2013 sejak diterbitkannya Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014. Pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan secara tematik atau terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran antara lain: Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), PJOK, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Poerwadarminta dalam Nahak,dkk (2019:19) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang

menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Namun dewasa ini, masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar tematik yang masih rendah, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 14 Oktober 2022, peneliti menemukan permasalahan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di MI Al Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

Tabel 1. Hasil PTS Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dan PPKn Semester Ganjil Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Ketuntasan				Σ
		Tuntas ≥ 70		Belum Tuntas ≤ 70		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	A	8	44,44%	10	55,5%	18
2	B	8	47,05%	9	52,94%	17
Jumlah		16	-	19	-	35

Sumber: Dokumen koordinator kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo

Berdasarkan tabel 1, hasil UTS mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa di kelas II terdapat 16 peserta didik (45,74%) yang telah mencapai ketuntasan dan 19 peserta didik (54,22%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar (SD), karena bahasa Indonesia merupakan bahasa Negara Indonesia. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia tak lain agar kita dapat berkomunikasi yang baik dan benar dengan sesama warga Indonesia. Menurut Resmi dalam Rahmawati (2020:3) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berinteraksi dengan baik menggunakan bahasa lisan maupun tulis.

Selain mata pelajaran Bahasa Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang juga diajarkan mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga pendidikan tinggi. Merphin Panjaitan dalam Hanafi, dkk (2018:150) mengungkapkan pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah sebuah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi penerus supaya menjadi warga negara yang memiliki jiwa yang demokratis serta partisipatif melalui pendidikan yang berbasis dialogi. Zamroni dalam Sakman (2019: 4) juga menjelaskan pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar tematik peserta didik rendah. Rifa'i dalam Ratri, dkk (2019:2) menjelaskan faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikis, serta kondisi sosial peserta didik. Sedangkan faktor eksternal seperti variasi belajar seperti penggunaan media pembelajaran, tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim sekolah, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Kurangnya variasi belajar menjadi salah satu penyebab hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu contoh dari variasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Indriana dalam Saniah (2021:77) menyatakan bahwa media adalah alat bantu pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Tanpa menggunakan media pembelajaran akan mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik serta peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat peserta didik sulit menangkap materi

pembelajaran yang disampaikan. Hal itupun akhirnya berimbas ke hasil belajar peserta didik. Dikarenakan peserta didik sulit menangkap materi pembelajaran yang disampaikan, peserta didik tidak dapat menjawab soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Seperti halnya yang terjadi di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

Berdasarkan observasi yang dilakukan 14 Oktober 2022, peneliti memilih MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo sebagai tempat penelitian karena ditemukan permasalahan hasil belajar terutama mata pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn. Bahasa Indonesia dan PPKn merupakan mata pelajaran dengan hasil belajar yang rendah. Salah satu faktor yang membuat hasil belajar bahasa Indonesia dan PPKn rendah adalah kurang menariknya pendidik dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga mengakibatkan peserta didik serta merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif berpartisipasi serta pembelajaran pun menjadi menarik dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik adalah dengan menggunakan media boneka tangan. Menurut Sudjana & Rivai dalam Widowati (2016:2583) Boneka tangan adalah boneka yang bergerak dengan tangan manusia yang dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Selanjutnya Nurbiana Dhieni dalam Khaliq (2020:97) menyebutkan berbagai macam penggunaan boneka tangan, salah satunya untuk melakukan sandiwara dalam menceritakan sebuah kisah kehidupan atau cerita imajinasi sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apapun yang ada dalam pikiran mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo pada tanggal 14 Oktober 2022 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaranyaitu: (1) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, (2) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo dikarenakan media ini sangat menarik dan dapat menjadikan pembelajaran bermakna.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bahwa media pembelajaran dengan media boneka tangan berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
2. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.
4. Hasil belajar tematik dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Boneka Tangan (X)
2. Hasil Belajar Tematik Peserta Didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo (Y)

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo?
2. Apakah terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan di kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar di kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah

1. Mengetahui adanya pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.
2. Mengetahui adanya perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan pada kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar pada kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

3. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran, informasi serta penelitian yang relevan mengenai penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan individu dari tidak tahu menjadi tahu. Fathurrahman dan Sulistyorini (2012:10) menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif yang dilakukan peserta didik untuk mengaktualisasikan terhadap situasi yang ada di sekitarnya. Suryani dan Agung (2014:32) juga mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses yang dimulai peserta didik dari sejak lahir dan berlangsung seumur hidup untuk memahami dan menguasai sesuatu sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya di segala aspek.

Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan aktivitas pembelajaran. Rusman dalam Firmansyah (2017:116) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, menyimak, dan mengintreprestasi sesuatu. Selanjutnya Mahmud dalam Silviana Nur Faizah (2017:177) juga mendefinisikan belajar adalah proses yang dilakukan peserta didik untuk mengaplikasikan pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan yang membentuk suatu perubahan kepribadian. Menurut Slameto dalam Savira, dkk (2018:44) belajar adalah suatu proses yang ingin dicapai individu untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara holistik, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi di

lingkungannya. Sesuai pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran sebagai hasil pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan sekitar. Pada penelitian ini belajar dapat diartikan sebagai proses melihat, mengamati, menyimak, dan mengintreprestasi sesuatu yang dimulai peserta didik dari sejak lahir dan berlangsung seumur hidup.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah prinsip-prinsip serta komponen-komponen yang disusun secara sistematis mengenai cara individu belajar sehingga mampu memahami suatu pengetahuan secara komprehensif.

a) Teori Behavioristik

Teori behavioristik sering kita kenal dengan teori yang memfokuskan pada kebiasaan-kebiasaan belajar yang diterapkan pada proses pembelajaran. Simatupang (2019:30) menjelaskan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmani dan mengabaikan aspek-aspek mental, serta tidak mengakui kecerdasan, minat, bakat perasaan individu dalam pembelajaran. Proses belajar semata-mata hanya melalui refleks-refleks sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Thorndike dalam Akbar (2022:143) mengungkapkan bahwa teori behavioristic adalah teori belajar yang menekankan pada stimulus berupa pikiran, perasaan dan gerakan serta respon yang juga berupa pikiran, perasaan dan gerakan.

b) Teori Kognitivistik

Teori kognitivistik adalah teori yang kita kenal dengan teori belajar yang mengedepankan pemahaman peserta didik. Simatupang (2019:35) mengungkapkan bahwa teori belajar kognitivistik adalah teori belajar yang menekankan bahwa tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai perilaku yang tampak. Teori belajar kognitif memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya dalam mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang ada. Teori belajar kognitivistik lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Baharudin dalam Rahmah (2022:24) menjelaskan bahwa teori kognitivistik bukan hanya teori belajar yang mengedepankan stimulus dan respon tapi lebih dari itu yang mana melibatkan proses berpikir yang kompleks.

c) Teori Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik adalah teori belajar yang memfokuskan pada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Mustadi (2020: 47) mengartikan teori belajar konstruktivistik adalah teori belajar yang memfokuskan tentang apa yang diketahui peserta didik dan bagaimana peserta didik menjadi tahu. Teori konstruktivistik sering dikenal dengan peserta didik menciptakan pengetahuannya sendiri dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Peserta didik masuk kelas dengan membawa pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Tugas pendidik menciptakan lingkungan dimana siswa dapat mengeksplorasi pengetahuannya. Karli dan

Margaretha dalam Iswinar (2019:953) mengungkapkan bahwa teori belajar konstruktivistik adalah teori belajar yang diawali dengan konflik kognitif yang pada akhirnya pengetahuan akan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungannya.

d) Teori Humanistik

Teori humanistik adalah teori belajar yang memandang keunikan peserta didik serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. Mustadi (2020:52) mengungkapkan bahwa teori humanistik adalah teori belajar yang memfokuskan moral dan potensi peserta didik serta hal-hal yang berkaitan secara langsung dengan keunikan peserta didik dan juga kepentingan kemanusiaan terhadap peserta didik. Sepanjang proses pembelajaran humanistik menekankan kepada peserta didik dan berpusat kepada peserta didik. teori belajar humanism mementingkan beberapa aspek dari beberapa segi yaitu nilai manusia, hak individu serta harga diri dalam menentukan segala sesuatu yang dipilih. Oleh karena itu teori humanistik dikenal dengan teori belajar yang memanusiakan manusia. Baharudin dan Wahyuni dalam Fadli dan Utomo (2021:19) menjelaskan bahwa teori belajar humanistik adalah teori belajar yang menekankan betapa pentingnya emosi dan perasaan, komunikasi yang terbuka dan nilai yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada stimulus dan respon yang dilaksanakan pada pembelajaran, sedangkan teori belajar kognitivistik adalah teori belajar yang menekankan pada proses pembelajaran bukan pada hasil belajar. Teori konstruktivistik adalah teori yang menekankan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengetahuan

yang dimiliki serta interaksi dengan lingkungannya, sedangkan teori humanistik adalah teori belajar yang menekankan pada keunikan peserta didik, emosi dan perasaan yang dimiliki peserta didik, serta nilai-nilai yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivistik yang mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengetahuan yang dimiliki sebelumnya serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan setelah melakukan proses pembelajaran. Aswan (2014:105) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dicapai peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Savickiene dalam Astuti (2018:106) juga mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Selanjutnya Arikunto dalam Budiarti (2016:144) juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir berupa perubahan yang tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur setelah menjalani proses belajar. Konsep hasil belajar juga dikemukakan Hamalik dalam Novita,dkk (2019:65) bahwa hasil belajar adalah pola-pola aktivitas, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apresepsi dan abilitas.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pencapaian yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran. Selanjutnya Nana Sudjana dalam Barseli,dkk (2018:41) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan tingkat pencapaian usaha belajar yaitu perbaikan dan perubahan dalam individu yang diaktualisasikan dalam sikap dan kecakapan yang dilihat melalui hasil belajar yang dicapai dari sekolah. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur setelah menjalani proses belajar. Pada penelitian ini hasil belajar dapat diartikan sebagai kompetensi kognitif yang didapatkan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap tinggi dan rendahnya hasil belajar. Aswan (2014:109) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain: tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, proses pembelajaran, instrument evaluasi, bahan evaluasi dan suasana evaluasi. Munadi dalam Husniati (2020:173) juga mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis peserta didik. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental peserta didik.

Tidak hanya faktor yang terdapat didalam diri peserta didik, tetapi faktor yang ada diluar peserta didik juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Baharuddin dan Wahyuni dalam Nabila dan Abadi (2019:661) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah

- 1) Faktor internal
 - a. Faktor fisiologis
Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik.
 - b. Faktor psikologis
Faktor psikologis adalah keadaan psikologis peserta didik yang memiliki pengaruh dalam proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat
- 2) Faktor eksternal
 - a. Lingkungan sosial,
Lingkungan sosial merupakan lingkungan yang ada disekitar peserta didik, seperti lingkungan sosial sekolah,

lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.

- b. Lingkungan non sosial,
Lingkungan non sosial merupakan lingkungan alamiah, seperti gedung sekolah dan rumah.

Selain pendapat diatas, beberapa ahli juga mendefinisikan bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Rifa'i dalam Ratri, dkk (2019:2) juga menjelaskan faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik; seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis; seperti kemampuan intelektual dan emosional serta kondisi sosial; seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim sekolah, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sudjana dalam Handayani (2019:3) juga mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor pada diri peserta didik, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, terutama kemampuan yang dimiliki. Selain itu terdapat faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar.
- 2) Faktor lingkungan peserta didik merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor lingkungan juga memiliki pengaruh besar yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai. Contoh dari faktor lingkungan adalah fasilitas belajar dan kualitas pengajaran.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, seperti kecerdasan intelektual dan emosional, minat

dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti sarana prasarana sekolah dan kualitas pengajaran. Pada penelitian ini faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, variasi pembelajaran, sarana prasarana sekolah dan kualitas pengajaran.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar. Suryani dan Agung (2014:42) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan pendidik agar peserta didik melaksanakan proses belajar. Fathurrahman dan Sulisty (2012:9) juga menjelaskan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik. Selanjutnya Nurdiansyah (2019: 45) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik.

Sobron,dkk (2019:30) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses panjang yang dilalui peserta didik untuk mencapai hasil yang ingin dicapai. Aprida & Muhammad Darwis dalam Yulianto & Nugraheni (2021:38) juga mengemukakan bahwa pembelajaran pada dasarnya yaitu sebuah proses dari setiap peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan. Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik . Pada penelitian ini, pembelajaran dapat diartikan sebagai

proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan peserta didik.

b. Pembelajaran Tematik

Tematik merupakan pembelajaran yang dilaksanakan pada kurikulum 2013. Zulhan dan Khairi (2019:2) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Shaleh, dkk (2019:10) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didesain untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis tema dan konkrit sesuai dengan aktivitas sehari-hari peserta didik. Selanjutnya Poerwadarminta dalam Nahak, dkk (2019:19) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Tematik juga dapat diartikan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Hal tersebut selaras dengan pendapat Narti dalam Sari, dkk (2018:1572) juga mengungkapkan “*Thematic learning is defined as a learning that is designed based on a particular theme*” bahwa pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan yang khusus tema. Prastowo dalam Gandasari (2019:23) juga menjelaskan bahwa Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik tidak semata-mata belajar mendorong peserta didik untuk mengetahui

(learning to know), tetapi belajar juga untuk melakukan (learning to do), untuk menjadi (learning to be) dan untuk hidup bersama (learning to live together).

Sesuai dengan pemaparan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema untuk mendorong peserta didik untuk tidak hanya mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*). Pada penelitian ini pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas dalam pembelajaran. Esti (2014:143) mengungkapkan beberapa karakteristik pembelajaran tematik antara lain: berpusat pada peserta didik, menempatkan pendidik sebagai fasilitator, memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik, keterpaduan mata pelajaran, luwes, dan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Indriani (2015:43) juga menyebutkan karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar matapelajaran tidak begitu kelihatan, konsep dari beberapa matapelajaran disajikan dalam satu pembelajaran, bersifat luwes dan fleksibel, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya Zulhan dan Khairi (2019:16) juga menjelaskan beberapa karakteristik pembelajaran tematik yaitu: berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, Menyajikan konsep dari berbagai mata

pelajaran, bersifat fleksibel, dan hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Frasandy dalam Gandasari (2019:23) bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagaimana berikut:

- (1) Berpusat pada peserta didik. Maksudnya, pembelajaran berpusat pada peserta didik, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan posisi pendidik sebagai fasilitator,
- (2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (direct experiences); dengan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak,
- (3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas maksudnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik,
- (4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan hal ini peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh serta untuk membantu permasalahan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari,
- (5) Fleksibel atau luwes, artinya bahan ajar dalam satu mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan dapat dikaitkan dengan lingkungan tempat sekolah dan peserta didik berada,
- (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sebab peserta didik diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya sesuai dengan keinginannya,
- (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan

Selain memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, karakteristik pembelajaran tematik lainnya adalah pembelajaran yang luwes dan fleksibel. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Hajar dalam R. K. Pratiwi & Widagdo (2017:280) juga menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran tematik antara

lain antarpelajaran tidak terpisah, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, menggunakan prinsip belajar sambil bermain, lebih menekankan proses daripada hasil dan bersifat luwes dan fleksibel. Selanjutnya Nahak,dkk (2019:20) juga mengemukakan beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain:

- (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar,
- (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
- (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik;
- (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan
- (6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggung terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik juga menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Hajar dalam R. K. Pratiwi & Widagdo (2017:280) yang menjelaskan pelaksanaan karakteristik pembelajaran tematik antara lain antar pelajaran tidak terpisah, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, menggunakan prinsip belajar sambil bermain, lebih menekankan proses daripada hasil dan bersifat fleksibel.

Sesuai dengan pemaparan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pelajaran tidak terpisah, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,

menggunakan prinsip belajar sambil bermain, lebih menekankan proses daripada hasil, bersifat fleksibel, dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Pada penelitian ini karakteristik pembelajaran tematik antara lain: berpusat pada peserta didik, terdiri dari beberapa mata pelajaran, memberikan pengalaman langsung, bersifat fleksibel.

d. Penilaian Pembelajaran Tematik

Penilaian merupakan salah satu aspek penting pada proses pendidikan. Uno & Koni dalam Setiadi (2016:168) dalam Penilaian merupakan langkah untuk menghimpun berbagai informasi yang digunakan untuk penentuan kebijakan proses pembelajaran. Nana Sudjana dalam Rora,dkk (2022:2010) mengemukakan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pengajaran, umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar, dan dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar peserta didik kepada para orang tuanya. Sedangkan tujuan dalam penilaian antara lain untuk mendeskripsikan kecakapan belajar peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, dan memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Penilaian kurikulum 2013 sendiri, tidak hanya mencakup penilaian aspek pengetahuan saja, tetapi mencakup aspek lainnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Bloom dalam Setiadi (2016:169) yang menjelaskan bahwa domain penilaian dalam kurikulum 2013 dapat dikategorikan menjadi tiga domain yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap sosial dan spiritual), dan psikomotor (keterampilan). Nana sudjana dalam Rora,dkk (2022:2010) menyebutkan prosedur penelitian tematik sebagai berikut.

1. Merumuskan atau mempertegas tujuan – tujuan pembelajaran. Mengingat fungsi penilaian hasil belajar adalah mengukur tercapai-tidaknya tujuan pengajaran, maka perlu dilakukan upaya mempertegas tujuan pengajaran sehingga dapat memberikan arah terhadap penyusunan alat-alat penilaian.
2. Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran. Hal ini penting mengingat isi teks atau pertanyaan penilaian berkenaan dengan bahan pengajaran yang diberikan. Penguasaan materi pengajaran sesuai dengan tujuan-tujuan pengajaran merupakan isi dan sasaran penilaian hasil belajar.
3. Menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun non tes, yang cocok digunakan dalam menilai jenis-jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pengajaran. Dalam penyusunan alat penilaian hendaknya diperhatikan kaidah-kaidah penelitian soal.
4. Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut, yakni untuk kepentingan pendiskripsian kemampuan peserta didik, kepentingan perbaikan pengajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggungjawaban pendidikan.

Dari pemaparan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian tematik dapat dilaksanakan dengan mengkaji kompetensi dasar yang akan dinilai, menggunakan alat penilaian, serta menggunakan hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian. Pada penelitian ini penilaian hasil belajar tematik hanya difokuskan pada aspek kognitif atau pengetahuan.

e. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Perpendidikan tinggi. Santoso dalam Shari, dkk (2020:406) mengemukakan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, alat ucap manusia yang menghasilkan rangkaian bunyi secara sadar disebut dengan bahasa, dan bahasa itu diatur oleh suatu sistem. Hidayah (2015:193) juga menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang meliputi kebahasaan, kemampuan memahami,

mengapresiasi sastra, dan serta meliputi empat aspek keterampilan bahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selanjutnya Khair (2018:36) juga mendefinisikan bahwa Bahasa Indonesia adalah instrument yang paling penting dalam menunjang berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan Bahasa Indonesia harus diterapkan secara konsisten dan benar. Karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai identitas nasional dari Bangsa Indonesia yang menjadi ciri khas.

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Resmini dalam Rahmawati & Yulianto (2020:3) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berinteraksi dengan baik menggunakan bahasa lisan maupun tulis. Selanjutnya Zulela dalam Pebriana (2017:767) mengemukakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara verbal maupun tulisan.

Berdasarkan pengertian mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi secara verbal maupun tulisan. Pada penelitian ini Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam tema di Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan agar peserta didik dapat berinteraksi dengan baik dan benar menggunakan bahasa lisan maupun tulis.

f. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Selain sebagai bahasa persatuan Indonesia, Bahasa Indonesia juga bertujuan meningkatkan komunikasi peserta didik. Hal tersebut selaras Resmini dalam Yulianto & Nugraheni (2019:38) berpendapat bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yakni meningkatkan komunikasi peserta didik dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Namun pada pembelajaran bahasa, lebih mengarah pada peningkatan komunikasi baik itu komunikasi secara lisan ataupun komunikasi secara tertulis. Selanjutnya Chaer dan Leonie dalam Pratiwi (2017:85) yang mengungkapkan bahwa pendidikan atau pengajaran Bahasa Indonesia selain bertujuan untuk membentuk sikap pribadi manusia Pancasila sehingga para peserta didik dapat bernalar, berkomunikasi, dan menyampaikan kebudayaan dalam bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut

Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) (2007) adalah sebagai berikut:

- (1) Peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,
- (2) Peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan,keperluan dan keadaan
- (3) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, dan kematangan sosial,
- (4) Peserta didik memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa
- (5) Peserta dan didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
- (6) Peserta didik menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara ,dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis serta dapat dan menyampaikan kebudayaan dalam bahasa Indonesia. Pada penelitian ini tujuan Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat bernalar, berkomunikasi, dan menyampaikan pendapat dengan baik dan benar

g. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang diajarkan juga dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai perpendidikan tinggi. Syarbaini (2010:4) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebajikan dan kebudayaan kewarganegaraan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kajian keilmuan. Sunarso dalam

Lukman,dkk (2021:44) juga mengungkapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selanjutnya Henry Rendall Waite dalam Hanafi,dkk (2018:150) menyatakan PPKn merupakan sebuah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dengan manusia di dalam berbagai perkumpulan yang terorganisasi baik dalam organisasi sosial, ekonomi, politik serta hubungan negara dengan warga Negara.

Selain mempelajari hubungan antara manusia dengan manusialainnya, PPKn juga berfokus pada peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cholisin dalam Setyowati (2023: 207) yang menjelaskan bahwa PPKn merupakan pendidikan politik yang berfokus pada peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang dalam prosesnya untuk membina sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Selanjutnya Zamroni dalam Sakman (2019:4) juga menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Sesuai pemaparan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) dan perpendidikan tinggi untuk membentuk individu yang demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Pada penelitian ini PPKN dapat diartikan satu mata pelajaran yang terdapat dalam tema di Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan agar peserta didik dapat berpikir kritis dan bertindak demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945

h. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki beberapa tujuan dalam pembelajaran. Berdasarkan Keputusan Dirjen Dikti No. 43/Dikti/Kep/2006, visi dan misi Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu: terdapat tujuan pendidikan kewarganegaraan yaitu:

- (1) Tujuan Umum untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar kepada pembelajar mengenai hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan dasar bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.
- (2) Tujuan Khusus untuk pembelajaran agar:
 - (a) Memahami dan melaksanakan akan hak dan kewajiban secara santun, jujur, demokratis serta ikhlas sebagai WNI terdidik dan bertanggung jawab;
 - (b) Menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat mengatasinya dengan pemikiran kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan Pancasila, wawasan nusantara dan ketahanan nasional;
 - (c) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai perjuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa

Selain untuk menjadikan peserta didik memahami dan melaksanakan akan hak dan kewajiban, PPKn juga bertujuan untuk membentuk pribadi peserta didik yang toleran, respek terhadap sesama. Hal tersebut selaras dengan pendapat Lukman,dkk (2021:59) yang menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran PPKn dalam pembentukan watak generasi bangsa yang demokratis berarti juga upaya membina generasi muda sebagai pribadi yang toleran, respek terhadap sesama, tidak diskriminatif, dan mampu mengambil peran dan keterlibatan diri di dalam kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok masyarakat lebih besar. Cholisin dalam Hanafi,dkk (2018:148) juga menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan juga berperan penting sebagai sarana mengembangkan kemampuan, watak, dan karakter manusia.

Karena itu Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk dapat menanamkan dan mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi kepada peserta didik. Selanjutnya Syarbaini (2010:13) juga menyebutkan beberapa tujuan pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut.

- 1) Melahirkan warga negara yang memiliki wawasan berbangsa dan bernegara serta nasionalisme yang tinggi
- 2) Melahirkan warga negara yang memiliki komitmen kuat terhadap nilai-nilai HAM dan demokrasi serta berpikir kritis terhadap permasalahannya
- 3) Melahirkan warga negara yang mampu berpartisipasi dalam upaya menghentikan budaya kekerasan menyelesaikan konflik dalam masyarakat secara damai berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai universal dan menghormati supremasi hukum
- 4) Melahirkan warga negara yang mampu memberikan kontribusi terhadap persoalan bangsa dan kebijakan publik
- 5) Melahirkan warga negara yang memiliki pemahaman internasional mengenai Civil Society.

Salah satu tujuan PPKn yakni menjadikan peserta didik yang berwawasan kebangsaan dan memiliki sifat patriotisme yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Setyowati (2023: 207) yang mengemukakan bahwa PPKn bertujuan mendidik warga negara untuk memahami, mengetahui serta merealisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. PPKn juga diharapkan mampu membentuk warga negara yang berwawasan kebangsaan dan memiliki sifat patriotisme yang tinggi. Sesuai dengan pemaparan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn mendidik warga negara untuk memahami, mengetahui serta merealisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila serta menanamkan dan mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi kepada peserta didik. Pada penelitian ini tujuan PPKn adalah membentuk peserta didik yang berwawasan kebangsaan, memiliki sifat patriotisme yang tinggi, berpikir kritis dan bertindak demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah salah satu komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran. Suryani dan Agung (2014:43) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Miftah dalam Destini & Khairani (2022:4) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Putera dalam Rapani, dkk (2022:15) menyebutkan bahwa dengan media pembelajaran berpotensi mendorong siswa dalam memberikan respon positif dari bahan pembelajarannya.

Selanjutnya menurut Indriana dalam Saniah (2021:77) menyatakan bahwa media adalah alat bantu pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra dalam Ahmad Zaki (2020:813) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terdapat pada proses pembelajaran baik berupa fisik maupun teknis yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Pada penelitian ini media pembelajaran dapat diartikan sebagai

instrumen atau alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Dalam Suryani dan Agung (2014:43) menyatakan fungsi media pembelajaran antara lain dapat membantu kemudahan belajar bagi peserta didik dan kemudahan mengajar bagi pendidik, melalui alat bantu pembelajaran konsep tema pembelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit, jalannya pembelajaran tidak membosankan dan tidak monoton lebih menarik perhatian dan minat peserta didik. Menurut Fathurrahman dan Sulistyorini (2012:10) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan alat peraga sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif;
- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar;
- 3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam pengertian yang diberikan

Selain berfungsi untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif, media pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Arsyad dalam Mangdalena (2021:315) yang menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya Sidik Bagas dalam Tafonao (2018:109) juga

mengungkapkan peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

- (1) Memperjelas penyampaian materi yang bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan)
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- (3) Mengatasi sifat pasif peserta didik, sehingga dapat terlibat aktif dalam pembelajaran
- (4) Mencegah kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep pembelajaran
- (5) Memperjelas materi pembelajaran yang bersifat abstrak (tidak nyata) menjadi aktual (nyata) .

Media pembelajaran juga berfungsi meningkatkan mutu pendidikan dalam satuan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Indriyani (2019:19) yang mengungkapkan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- (1) Menjadikan situasi belajar yang efektif,
- (2) Media merupakan bagian terstruktur dalam sistem pembelajaran
- (3) Mencapai tujuan pembelajaran,
- (4) Membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta membantu peserta didik untuk memahami materi di dalam kelas,
- (5) Meningkatkan mutu pendidikan dalam satuan pendidikan.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain: memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran serta memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini fungsi media pembelajaran yakni meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, mencegah kesalahpahaman terhadap suatu konsep pembelajaran dan memperjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam. Aswan Zain (2014:124) menyebutkan macam-macam media sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari jenisnya media

- a. media auditif
- b. media visual
- c. media audio visual
- 2) Dilihat dari daya liputnya
 - a. media dengan daya liput luas dan serentak
 - b. media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat
 - c. media untuk pengajaran
- 3) Media dilihat dari bahan pembuatannya
 - a. media sederhana
 - b. media kompleks

Selain media audio auditif dan visual, lingkungan sekitar juga termasuk jenis-jenis media pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Wiryawan dalam Suryani dan Agung (2014:104) yang menyatakan macam-macam media pembelajaran antara lain: Media visual, Media audio, Media audiovisual, Benda asli dan orang, Lingkungan sekitar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Saniah (2021:77) juga mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya:
 - a. Media auditif: media yang hanya di dengar saja;
 - b. Media visual: media yang hanya dilihat saja;
 - c. Media audiovisual: media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya:
 - a. Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televise;
 - b. Media yang mempunyai daya jangkau yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya;
 - a. Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi;
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Benda tiruan merupakan salah satu jenis media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Heinich dalam Wahyuningtyas (2017:9) terdapat 6 macam media pembelajaran, yaitu: teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak dan benda-benda

tiruan atau miniatur. Selanjutnya Rudi Bretz dalam Tafonao (2018:106) juga membagi media pembelajaran ke dalam 8 klasifikasi media yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio dan media cetak.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam media pembelajaran yaitu, media audio, media visual, media audio visual, media cetak serta media miniatur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis media pembelajaran benda tiruan yakni boneka tangan.

4. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Media Boneka Tangan

Boneka tangan adalah boneka yang bisa dimasukkan tangan dan bisa digerakkan menggunakan jari-jari tangan. Astutik dan Winarko (2022:85) menjelaskan "*Elementary school age children are still classified as a concrete level of thinking so with hand puppets they are able to understand something abstract*". Anak usia sekolah dasar masih tergolong dalam taraf berpikir konkrit sehingga dengan menggunakan boneka tangan mereka mampu memahami sesuatu yang abstrak. Bachtiar S. Bachri dalam Widowati (2016:2585) juga menyatakan bahwa boneka dapat mewakili berbagai macam objek yang terlibat dalam cerita sehingga memiliki daya tarik yang kuat pada anak. Selanjutnya Nurbiana Dhieni dalam Khaliq (2020:97) menyebutkan bahwa untuk menceritakan sebuah kisah kehidupan atau cerita imajinasi boneka tangan sering digunakan dalam berbagai sandiwara.

Boneka tangan juga memiliki berbagai macam bentuk seperti manusia, binatang, dan benda yang ada sekitar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto dalam Safitri (2015:1704) yang mengungkapkan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dengan satu tangan dan memiliki berbagai macam bentuk seperti manusia, binatang, atau tumbuhan. Selanjutnya Sudjana & Rivai dalam Widowati (2016:2583) menyebutkan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Disebut boneka tangan karena yang menggerakkan adalah tangan manusia.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka tiruan yang menyerupai manusia, hewan, dan tumbuhan dan digerakkan oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Pada penelitian ini boneka tangan dapat diartikan sebagai boneka yang dapat digerakkan oleh tangan manusia dengan bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik.

b. Kelebihan Media Boneka Tangan

Media pembelajaran boneka memiliki kelebihan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Astutik dan Winarko (2022:86) menyatakan “*Hand puppet media has several advantages as follows. Attractive shapes and colors, Stimulate students’ imagination, Make students expand their vocabulary, Easy for students to use, How to make easy, Make students interested in learning, Cost and time efficient, Safe for students/children to use*”. Media boneka tangan memiliki beberapa keunggulan antara lain: Bentuk dan warna yang menarik, Merangsang imajinasi peserta didik, Membuat peserta didik memperluas kosa kata mereka, Mudah digunakan peserta didik, Cara memudahkan, Membuat

peserta didik tertarik belajar, Hemat biaya dan waktu, Aman digunakan peserta didik/anak.

Selain memiliki bentuk dan warna yang menarik, boneka tangan jug dapat meningkatkan komunikasi peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sabrina & Zubaidah (2019:213) "*Hand dolls are very good language teachers in addition to being entertainers and have a positive effect on children in language development that is communication*". Media boneka tangan merupakan guru bahasa yang sangat baik selain sebagai penghibur dan memiliki efek positif dalam perkembangan bahasa anak yaitu komunikasi peserta didik. Durrotun Nashihah dalam Khaliq (2020:97) menyebutkan beberapa keunggulan media boneka tangan adalah sebagai berikut: Bentuk dan warna yang menarik, Merangsang imajinasi peserta didik, Memperluas kosa kata peserta didik, Mudah digunakan peserta didik, Cara pembuatannya mudah, Menjadikan pembelajaran menarik, Hemat biaya dan waktu dan Aman digunakan peserta didik

Memainkan boneka tangan sangat mudah dan tidak menuntut keterampilan yang rumit. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ari dalam Pudi (2014:4) mengemukakan keunggulan penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran antara lain: Dalam pelaksanaannya tidak banyak memakan tempat, Memainkanya sangat mudah dan tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pendidik, Dapat meningkatkan imajinasi peserta didik, Meningkatkan keaktifan peserta didik serta menjadikan suasana menyenangkan, Mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik. Safitri (2015:1705) menjelaskan kelebihan dari media boneka tangan adalah mudah cara mendapatkannya, murah, tidak memerlukan keterampilan yang rumit dalam menggunakannya, dan

dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana yang gembira.

Dalam penggunaan media boneka tangan beberapa hal yang perlu diperhatikan salah satunya yakni langkah-langkah memainkan boneka tangan. Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran:

- (1) Siapkan boneka tangan yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan
- (2) Masukkan salah satu tangan pada bagian bawah boneka tangan
- (3) Jelaskan materi menggunakan boneka, misalnya tentang hewan dan tumbuhan di sekitarku, berarti dapat menjelaskan dengan menggunakan boneka tangan yang menyerupai hewan dan tumbuhan.
- (4) Setelah pendidik selesai menyampaikan materi pembelajaran, pendidik memilih peserta didik untuk maju kedepan mengulas materi yang telah disampaikan menggunakan boneka tangan.
- (5) Rapikan kembali boneka tangan yang telah digunakan.

Berdasarkan kelebihan media boneka tangan yang telah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya relatif kecil yang bagian bawahnya dapat dimasukkan tangan seseorang guna menggerakannya. Jadi boneka tangan pada penelitian ini adalah boneka yang digerakkan oleh tangan manusia yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan mudah.

B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Khaliq,dkk (2020) “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas I Di SD IT Robbani Banjarbaru”. Diperoleh Hasil penelitian yang menunjukkan

bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 81,33 dan nilai rata-rata post-test adalah 87,67. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 71,29 dan nilai rata-rata post-test adalah 83,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik yang diajar dengan media boneka tangan lebih tinggi daripada keterampilan menyimak peserta didik yang diajar tanpa media boneka tangan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas yaitu media boneka tangan. Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat dan sampel penelitian. Variabel terikat pada Abdul Khaliq,dkk yakni Keterampilan menyimak sedangkan variable terikat peneliti adalah hasil belajar tematik. Selanjutnya Abdul Khaliq,dkk menggunakan peserta didik kelas I Sekolah Dasar Islam Terpadu Robbani Banjarbaru, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Lampung Tengah

2. Abdullah, Muhammad Yusuf (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Peserta didik Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng”. Diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,44 > 1.76131$, dengan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 57,33 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil post test adalah 83,33 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik yang diajar dengan media boneka tangan lebih tinggi daripada keterampilan menyimak peserta didik yang diajar tanpa media boneka tangan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media boneka tangan) dan variabel terikat (hasil belajar). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Abdul Khaliq, dkk menggunakan peserta didik kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Lampung Tengah.

3. Pebriana, dkk (2017) “Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro”. Diperoleh hasil penelitian menunjukkan presentase peserta didik yang tuntas yaitu pada siklus I hanya ada 45,8% peserta didik yang tuntas dan kemudian meningkat menjadi 83,4% peserta didik yang tuntas pada siklus II. Hasil penilaian aktivitas pendidik meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari skor 80,7% menjadi 86% dan aktivitas peserta didik secara klasikal dengan skor 80% menjadi 88%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan lebih tinggi daripada keterampilan menyimak peserta didik yang diajar tanpa model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media boneka tangan) dan variabel terikat (hasil belajar). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Ulfiatus Pebriana, dkk menggunakan peserta didik kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem

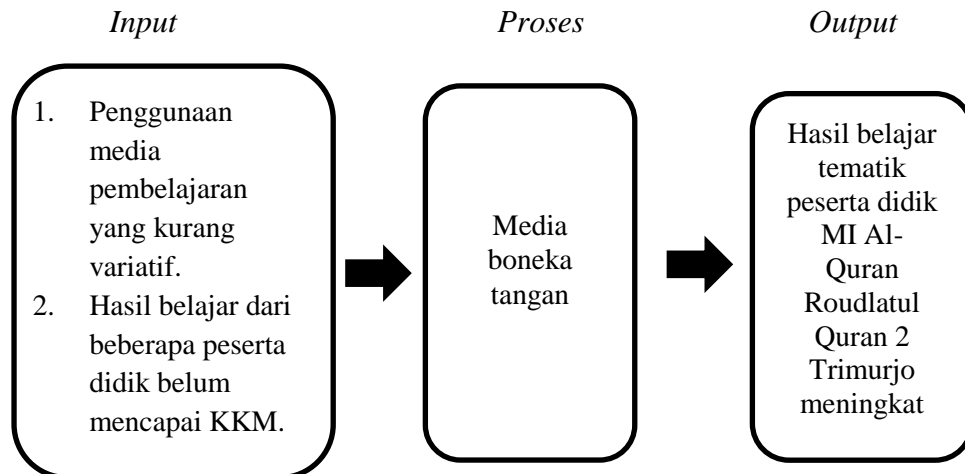
Bojonegoro, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Lampung Tengah

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah sebuah gambaran penelitian yang akan dilakukan. Sugiyono dalam Jasmani (2019:73) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan sintesa yang mencerminkan hubungan antara variabel yang diteliti dan menjadi tuntunan untuk menyelesaikan masalah penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi penjelasan kualitatif. Selanjutnya Polancik dalam Ismawan (2022:676) kerangka berfikir diartikan sebagai alur logika sistematis tema yang akan ditulis yang berbentuk diagram. Polancik menempatkan hal ini untuk kepentingan penelitian. Dimana kerangka berpikir tersebut dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian. pertanyaan itulah yang menggambarkan himpunan, konsep atau mempresentasikan hubungan antara beberapa konsep.

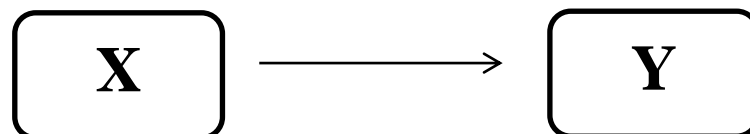
Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah input, tindakan, dan output. Input merupakan masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran berlangsung adalah (1) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (teacher center) (2) peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif (4) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran di kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Output yang diharapkan adalah dengan diterapkannya media pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo. Secara ringkas dibuat kerangka pikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Pokok kerangka pikir yang sudah dijelaskan, memungkinkan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka konsep variabel

Keterangan:

X = Media boneka tangan

Y = Hasil belajar tematik

→ = Pengaruh

Sumber: Sugiyono, (2019: 8)

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo”.

2. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan di kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar di kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo”.

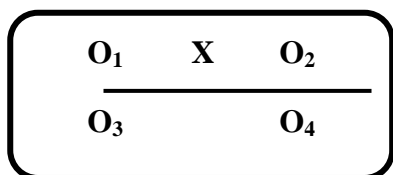
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiyono dalam Karimah,dkk (2019:158) juga mengemukakan bahwa pendekatan eksperimen yaitu pendekatan yang digunakan untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Syamsuddin dan Vismaia dalam Nurjanah,dkk (2022:204) mendefinisikan bahwa metode penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang sifatnya hampir menyerupai penelitian eksperimen, namun tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen, karena subjek penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara mendalam. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya adalah media boneka tangan (X) dan hasil belajar tematik (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo. Desain *non-equivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas pengendali yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik.

Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Desain eksperimen

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan media boneka tangan

O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ = *Pretest* kelompok kontrol

O₄ = *Posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2019: 79)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo, beralamatkan di Jl Button No.34 tempuran 12B Trimurjo Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi

dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

- b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo yaitu Ibu Ummul Jamilah, S.Pd
 - c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
 - d. Peneliti menentukan subjek penelitian yakni kelas IIA yang berjumlah 18 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IIB yang berjumlah 16 peserta didik sebagai kelas eksperimen.
 - e. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - f. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
 - g. Melakukan uji instrumen diluar subjek penelitian yakni pada kelas IIC SDN 6 Metro Barat yang berjumlah 22 orang. Alasan MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 tidak dipergunakan sebagai uji coba instrumen dalam penelitian ini adalah karena tidak diperbolehkannya sebagai tempat uji coba penelitian. Oleh karena itu, uji coba instrumen ini dilakukan di kelas IIA SDN 6 Metro Barat.
 - h. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
 - b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan media lain.
 - c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Intepretasi hasil perhitungan data

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono dalam Fajri,dkk (2022:370) populasi adalah seluruh wilayah yang terdiri atas objek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi objek dan benda-benda alam yang lain.. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo sebanyak 34 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo tahun pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ Peserta Didik
1	A	18
2	B	16
Σ		34

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih peneliti dengan menggunakan teknik tertentu. Hadari Nawawi dalam Muhammad Aris (2014:3) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ditetapkan sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Selanjutnya Menurut Silaen dan Widiyono dalam Evitha & HS (2019:93) mengungkapkan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang diambil dengan cara tertentu untuk diukur dan diamati karakteristik..

Menurut Sugiyono (2019:62) teknik pengambilan sampel diklasifikasikan menjadi dua, yaitu probability sampling dan nonprobability sampling. Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan cara nonprobability sampling. Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk ditetapkan menjadi anggota sampel.

Teknik nonprobability sampling menurut Sugiyono (2019: 66) meliputi sistematis sampling, kuota sampling, incidental sampling, purposive sampling, total sampling, dan snowball sampling. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Menurut Sugiyono (2019: 67) teknik total sampling adalah teknik penentuan sampel yang mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilaksanakan bila jumlah populasi relatif sedikit, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen yang digunakan adalah kelas IIB yang berjumlah 16 orang peserta didik dengan menggunakan media boneka tangan sedangkan kelas IIA sebanyak 18 orang peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 34 orang peserta didik.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang dipilih peneliti untuk diteliti. Sugiono dalam Parmadi,dkk (2022:3215) menyatakan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari individu, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Selanjutnya Sugiyono dalam Yonda & Putri (2017:81) mengungkapkan bahwa variabel independent atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya atau yang menyebabkan adanya perubahan

variabel dependent (terikat) dan biasanya dinotasikan dengan simbol X. Sedangkan variabel dependent atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat yang timbul karena adanya variabel bebas dan biasanya dinotasikan dengan (Y) . Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik kelas Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo. Hasil belajar tematik adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media boneka tangan.

b. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan (X). Media boneka tangan merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel penelitian adalah sebagai berikut.

a. Media Boneka Tangan (X)

Media boneka tangan adalah boneka tiruan yang menyerupai manusia, hewan, dan tumbuhan dan digerakkan oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Pada penelitian ini boneka tangan dapat diartikan sebagai boneka yang dapat digerakkan oleh tangan manusia dengan bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai peserta didik setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian usaha belajar yaitu perubahan dalam individu yang diaktualisasikan dalam sikap dan kecakapan yang dilihat melalui hasil belajar yang dicapai dari proses pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada

aspek kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman. Ranah kognitif peserta didik diukur melalui instrument tes yang diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran. Tes yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tes pilihan ganda, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut.

a. Media Boneka Tangan (X)

Boneka tangan adalah boneka tiruan yang menyerupai manusia, hewan, dan tumbuhan dan digerakkan oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Dalam penggunaan media boneka tangan beberapa hal yang perlu diperhatikan salah satunya yakni langkah-langkah memainkan boneka tangan. Berikut merupakan langkah langkah penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran:

- 1) Siapkan boneka tangan yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan
- 2) Masukkan salah satu tangan pada bagian bawah boneka tangan
- 3) Jelaskan materi menggunakan boneka, misalnya materi tentang hewan dan tumbuhan di sekitarku, berarti dapat menjelaskan dengan menggunakan boneka tangan yang menyerupai hewan dan tumbuhan.
- 4) Setelah selesai menyampaikan materi, peserta didik diminta maju kedepan untuk mengulas materi yang telah disampaikan dengan menggunakan boneka tangan
- 5) Setelah menyelesaikan pembelajaran, rapikan kembali boneka tangan yang telah digunakan

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan pada ranah kognitif yang

menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar tematik seluruh peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk menemukan data mengenai hasil belajar peserta didik. Arikunto dalam dalam Yulita,dkk (2020:15) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan teknik dan aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah.

2. Teknik Non Tes

Selain teknik tes, dalam penelitian ini juga menggunakan teknik non tes. Sudijono dalam Magdalena,dkk (2021:89) mengungkapkan beberapa teknik non tes yaitu dengan cara wawancara, pengamatan, menyebarkan angket, ataupun menilai/mengamati dokumen-dokumen yang ada. Peneliti menggunakan teknik nontes dalam penelitian pendahuluan dan penelitian akhir adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti. Sugiyono dalam Yulita, dkk (2020:15) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam serta responden yang diteliti tidak terlalu besar. Peneliti menggunakan teknik observasi pada penelitian pendahuluan dan penelitian akhir. Pada penelitian pendahuluan, peneliti menggunakan teknik obeservasi untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah, dan kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya pada penelitian akhir, peneliti menggunakan

teknik observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam penerapan media boneka tangan pada pembelajaran tematik kelas II di MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

b. Dokumentasi

Sumber data yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen. Dokumentasi menurut Sugiyono dalam Ilmiah, dkk (2018:398) adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi pada penelitian pendahuluan dan penelitian akhir. Pada penelitian pendahuluan, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengetahui data peserta didik, data hasil belajar, arsip sekolah, dan data guru. Selanjutnya pada penelitian akhir, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian akhir berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar tematik peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan media boneka tangan. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa tes pilihan jamak berjumlah 40 item.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran Tematik

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat ranah kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
PPKn 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila	3.1.1 Memahami perilaku di rumah yang sesuai dengan sila pertama, kedua dan ketiga Pancasila dengan tepat.	C2	1,2,3,4 5,6,7,	7
	3.1.2 Mengidentifikasi contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila pertama kedua, dan ketiga Pancasila dengan tepat.	C3	8,9,10, 11,12, 13	6
	3.1.3 Menentukan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila pertama, kedua, dan ketiga Pancasila dengan tepat.	C3	14,15, 16,17, 18,19, 20	7
B. Indonesia 3.5 Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan	3.5.1 Memahami bentuk puisi dengan yang bukan puisi tentang alam dan lingkungan dengan benar.	C2	21,22, 23,24, 25	5
	3.5.2 Menentukan bentuk puisi dengan yang bukan puisi tentang alam dengan benar.	C3	26,27, 28,29, 30	5
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks	3.6.1 Memahami ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan	C2	31,32, 33,34, 35	5

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat ranah kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia	masyarakat Indonesia dengan baik.			
	3.6.2 Menentukan ungkapan permintaan maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.	C3	36,37, 38,39, 40	5
Jumlah				40

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Ambiyar (2011:35)

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui seberapa besar peserta didik termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Instrumen observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut ini merupakan kisi-kisi penilaian untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta didik dengan Media Boneka Tangan

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian
1	Membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok	Menyampaikan pendapat dalam kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Memperiapkan media boneka tangan	Pendidik mempersiapkan materi pembelajaran	Memperhatikan materi dan Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>

No	Langkah-langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian
		dengan media boneka tangan			
3	Menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media boneka tangan	Memperhatikan materi dan Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Membimbing peserta didik dalam mencoba menggunakan media boneka tangan	Pendidik membimbing peserta didik dalam menggunakan media boneka tangan	Bekerjasama dengan teman kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok untuk berdiskusi	Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok belajar	Menyampaikan pendapat dalam kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
6	Membimbing peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	Pendidik membimbing peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok	Menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas	Observasi	<i>Checklist</i>
7	Evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan	Berani menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Taniredja (2014: 70)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Boneka Tangan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Pendampingan (4)
Membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok (Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok)	Peserta didik tidak aktif dalam kelompok	Peserta didik sesekali aktif dalam kelompok	Peserta didik cukup aktif dalam kelompok	Peserta didik sangat aktif dalam kelompok
Mempersiapkan materi pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan (Pendidik mempersiapkan materi pembelajaran dengan media boneka tangan)	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan tidak aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan sesekali aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan cukup aktif merespon	Peserta didik tidak memperhatikan dengan baik dan cukup aktif merespon
Menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan (Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media boneka tangan)	Peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik dan tidak aktif merespon	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi kurang memerhatikannya dan belum aktif merespon	Peserta didik Memperhatikan pembelajaran dengan baik tapi belum aktif merespon	Peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan baik dan aktif merespon
Membimbing peserta didik dalam membentuk kelompok	Peserta didik tidak menyampaikan pendapat	Peserta didik kurang baik dalam menyampaikan	Peserta didik sudah baik dalam menyampaikan	Peserta didik sudah sangat baik dalam menyampaikan pendapat

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Pendampingan (4)
untuk berdiskusi (Pendidik melakukan pengorganisasian kelompok belajar)	dalam kelompok	kan pendapat dalam kelompok	pendapat dalam kelompok	dalam kelompok
Membimbing peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas (Pendidik membimbing dalam presentasi hasil diskusi kelompok)	Peserta didik malu-malu dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	Peserta didik kurang baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	Peserta didik sudah cukup baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	Peserta didik sudah sangat baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas
Evaluasi (Evaluasi dan Penarikan kesimpulan)	Peserta didik tidak berani dalam menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik kurang berani dalam menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik berani dalam menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik sangat berani dalam menyimpulkan pembelajaran

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Taniredja (2014: 70)

Tabel 6. Kriteria Penilaian Pada Rubrik

Persentase	Keterangan
80%	Sangat Aktif
60-79%	Aktif
50-59%	Cukup
<50%	Kurang

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2014)

2. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Azwar dalam Rina,dkk (2020:36) menjelaskan validitas berasal dari kata valid yang mempunyai arti tepat, atau secara istilah dapat diartikan seberapa jauh ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid pada instrumen tes (pilihan ganda) digunakan rumus korelasi point biserial, angka indeks korelasi diberi lambang $r_{bis(i)}$ dengan rumus sebagai berikut.

Korelasi:

$$r_{bis(i)} = \frac{X_i - X_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan:

- $r_{bis(i)}$ = Koefisien korelasi biserial antara skor butir soal nomor i dengan skor total
- X_i = rerata skor skor total responden yang menjawab benar pada butir nomor i
- X_t = rerata skor total seluruh responden
- S_t = Standar deviasi dari skor total
- p_i = proporsi jawaban yang benar untuk butir soal nomor i

$$\left(p = \frac{\text{jumlah seluruh peserta didik}}{\text{banyaknya peserta didik yang benar}} \right)$$

q_i = proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q_i = 1 - p_i$).

Tabel 7. Klasifikasi Koefisien Korelasi

No	Koefisien Korelasi	Tingkat Korelasi
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Lina Novita,dkk (2019:67)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Kamis, 12 Januari 2023 di SD Negeri 6 Metro Barat pada kelas IIA dengan jumlah responden 22

peserta didik. Tabel berikut merupakan rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal. Sedangkan Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 196.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,5,6,7,8,10,11,15,18,19,23,24,25,28,29,31,33,36,38,40	Valid	20
2,3,4,9,12,13,14,16,17,20,21,22,26,27,30,32,34,35,37,39	Tidak Valid	20

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa dari 40 butir soal dapat diperoleh bahwa 20 butir soal dinyatakan valid dan 20 butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga 20 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$. dengan r_{tabel} sebesar 0,430. Faktor yang mempengaruhi soal pada nomor 2,3,4,9,12,13,14,16,17,20 dan 21 tidak valid yaitu kata-kata disusun dengan makna masih kurang jelas sehingga dapat mengurangi validitas. Sedangkan pada soal nomor 22,26,27,30,32,34,35,37 dan 39 butir soal dikonstruksi dengan jelek atau kurang tepat sehingga mempengaruhi validitas.

b. Uji Reliabilitas

Ghozali dalam Rina,dkk (2020:37) menyebutkan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang menjadi indikator dari perubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) dengan bantuan microsoft excel 2010 sebagai berikut.

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kk} = koefisien reliabilitas

K = banyaknya butir

p = proporsi jawaban benar

q = proporsi jawaban salah

S_t^2 = varians skor total

Sumber: Sugiyono (2019: 359)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program microsoft office excel 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dengan bantuan program microsoft office excel 2010.

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas KR 20

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013:276)

Kaidah pengujian dengan $\alpha= 0,05$ dengan kriteria sebagai berikut: Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya.

Setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas instrumen soal. Instrumen soal diuji dengan rumus *KR-20* sebagai berikut. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 197.

$$\begin{aligned}
 r_{kk} &= \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right] \\
 &= \frac{22}{22-1} \left[1 - \frac{3,33}{22,33} \right] \\
 &= 1,047 \cdot [1 - 0,149] \\
 &= 1,047 \cdot 0,851 \\
 &= 0,89
 \end{aligned}$$

c. Uji Tingkat Kesukaran

untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian, peneliti menggunakan rumus taraf kesukaran soal sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014:223)

Berikut merupakan rekapitulasi analisis data taraf kesukaran soal. Sedangkan perhitungan lebih rinci taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 199.

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
0	Sukar
1,2,3,6,10,12,16,18,20,22, 25,27,30,31,32,35,36,40	Sedang
4,5,7,8,9,11,13,14,15,17,19,21, 23,24,26,28,29,33,34,37,38,39	Mudah

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat bahwa 22 butir soal kategori mudah dan 18 butir soal kategori sedang. Pada butir soal berkategori mudah disebabkan oleh peserta didik yang mampu menjawab soal dengan tepat itu lebih dominan dibandingkan dengan pendidik yang menjawab soal salah. Butir soal berkategori sedang disebabkan karena sebagian peserta didik menjawab soal dengan benar tetapi masih ada yang kurang tepat. Sehingga tingkat kesukaran soal termasuk dalam kategori sedang.

d. Daya Pembeda

Untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

$$DP = P_A - P_B \text{ Atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya beda

PA = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar (P = Indeks kesukaran)

PB = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 12. Interpretasi Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2014:277)

Berikut merupakan rekapitulasi analisis data daya pembeda soal.

Sedangkan perhitungan lebih rinci daya beda soal dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 198.

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Beda

Butir Soal	Kategori	Jumlah
0	Baik Sekali	0
3,4,5,6,10,11,15,16,18,19, 20,23,28,31,33,35,36,38,40	Baik	20
7,8,9,12,22,24,25,27,29,32,37,39	Cukup	12
2,13,14,17,26	Kurang Baik	5
21,30,34	Tidak baik	3

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan tabel 13 dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kategori daya beda soal berdasarkan analisis yaitu 3 butir soal dengan kategori tidak baik, 5 butir soal dengan kategori kurang

baik, 12 butir soal dengan kategori cukup, dan 20 butir soal kategori baik. Butir soal dikatakan telah memenuhi kriteria apabila daya pembeda berada pada kategori cukup, baik, dan baik sekali, Hal tersebut dikarenakan soal mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik kemampuan rendah. Sedangkan butir soal dengan kategori daya pembeda kurang baik dan tidak baik tidak memenuhi kriteria karena tidak dapat membedakan kemampuan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa daya beda soal berkategori baik.

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar

SM = skor maksimum

10 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2000: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 14. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat Tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
22-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat Rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

d. Persentase Aktivitas Peserta Didik

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menilai keterlaksanaan media boneka tangan, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

Tabel 15. Persentase Aktivitas Peserta Didik

Persentase	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
50-59%	Sedang
$< 50\%$	Rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

e. Peningkatan Pengetahuan (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan

peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori:

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = *N-Gain* $< 0,3$

Sumber: Lina Novita,dkk (2019: 67)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2)

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

f_0 = frekuensi hasil pengamatan

fh = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017: 71)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut.

- (1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- (2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikan adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga Fhitung tersebut kemudian dikonsultasikan dengan Ftabel untuk diuji signifikansinya. Apabila Fhitung \leq Ftabel maka Ho diterima dan Ha ditolak. Ho diterima berarti homogen, jika Fhitung \geq Ftabel maka tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana dan uji t. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sementara itu, uji t digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan variabel terikat (Y) dengan perlakuan menggunakan variabel bebas (X) dan tanpa adanya perlakuan.

1) Uji Regresi Sederhana

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y , jika $X = 0$.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

2) Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan dan kelas kontrol dengan media gambar, maka pengujian digunakan uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

x = rata-rata data pada sampel 1

x = rata-rata data pada sampel 2

n = jumlah anggota sampel 1
 n = jumlah anggota sampel 2
 S^2 = varian total kelompok 1
 S^2 = varian total kelompok 2
 Sumber: Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Apabila H_0 diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan pada kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar pada kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

H_a : Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan pada kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar pada kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas Kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2022/2023 yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,81$ dengan $n = 34$ pada signifikansi 5% diperoleh $F_{tabel} = 4,54$ sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($8,81 > 4,54$) serta terdapat perbedaan yang positif dan signifikan pada penggunaan media boneka tangan di kelas eksperimen dibandingkan penggunaan media gambar di kelas kontrol terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas kelas II MI Al-Quran Roudlatul Quran 2 Trimurjo Tahun Pelajaran 2022/2023 yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,48$ dengan $n = 34$ pada signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,48 > 2,04$).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu memotivasi dirinya untuk lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, sehingga peserta didik lebih aktif dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan media boneka tangan pada pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif serta hasil belajar yang maksimal.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu kualitas pembelajaran di sekolah, serta mendorong pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik, yaitu media boneka tangan.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran, informasi serta penelitian yang relevan mengenai penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muhammad Yusuf. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulawesi Selatan.
- Ahmad Zaki, D. Y. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2): 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Akbar, Fatir. 2022. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran PAI . *Jurnal Darajat*, 5(2): 139-148.
- Ambiyar. 2011. *Pengukuran dan Tes dalam Pendidikan*. UNP Press, Padang.
- Aqib, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Astuti, N. 2018. Pengaruh Pendekatan RME terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Aksioma*, 7(1): 103–113.
- Astutik, Fitri Puji & Winarko, Eko Handi. 2022. Hand Doll Development For Improving The Ability Of Story Back For Class II SDN 1 Sombron. *Jurnal Progres Pendidikan*, 3(2): 84-88.
- Aswan, Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Barseli, dkk. 2018. Hubungan Stres Akademik Siswa Dengan Hasil Belajar. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1): 40-47. <https://doi.org/10.29210/120182136>.
- Budiarti, I., & Jabar, A. 2016. The Influence of Learning Styles on Mathematics Learning Outcomes of Class VIII Students of SMPN 2 Banjarmasin in the 2015/2016 Academic Year. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3): 142–147.
- Chan, dkk. 2019. Strategi Pendidik dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal Of Elementary Education*, 3(4): 439-446.

- Destini, F & Khairani, F. 2022. Pengaruh Model Talking Stick dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Jurnal Didakta*, 2(1): 1–10.
- Esti, Ismawati & Faras, Umayyah. 2014. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Evitha, Y., & HS, F. M. 2019. Pengaruh Penerapan Metode Economic Order Quantity (EOQ) Terhadap Pengendalian Persediaan Bahan Baku Produksi di PT. Omron Manufacturing Of Indonesia. *Jurnal Logistik Indonesia*, 3(2): 88–100. <https://doi.org/10.31334/logistik.v3i2.615>
- Fadli, Muhammad Ulfi & Utomo, Sigit Tri. 2021. Teori Belajar Humanistik Carl Rogers Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Agama Islam . *Jurnal Al-Ghazali*, 4(2): 18-29.
- Fajri, dkk. 2022. Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1): 369–373. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.425>.
- Faturrohman & Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Penerbit Teras, Yogyakarta.
- Fika, dkk. 2021. *Model dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka, Surabaya.
- Firmansyah, M. A. 2017. Analisis Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistika. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2): 115-127. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2036>.
- Gandasari, M. F. 2019. Pengembangan model pembelajaran tematik pendidikan jasmani olahraga kesehatan untuk kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1): 22–27. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25489>.
- Hanafi, dkk. 2018. Penanaman Karakter Pada Pendidikan Kewarganegaraan Di SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Jember*, 6(2): 147–154. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/9378>.
- Hidayah, Nurul. 2019. Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar di Bandar Lampung. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(3): 263-274.
- Handayani. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Sosiologi SMA Islam Bawari Pontianak. *Jurnal Sosiologi Universitas Tanjungpura*, 6(2): 1-10.
- Husniati, Tutik. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa MTs Negeri 4 Bantul Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Studi Islam*, 5(1): 167-183.
- Ilmiyah, L., Purnama, S., & Mayangsari, S. N. 2018. Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua

- Variabel. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1): 105–115.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a9.2018>.
- Indriani, Ari. 2015. Penerapan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 oleh Pendidik SD/MI di Desa Klepek Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Varidika: Varia Pendidikan*, 27 (1): 2015-2022.
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Jurnal Pendidikan: FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1): 17–26.
- Ismawan, E., Canta, D. S., & Hadisaputro, E. L. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Bagi Mahasiswa STMIK Borneo Internasional Balikpapan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(3): 673–679.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i3.4168>.
- Iswinar. 2019. Pendekatan Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Komputer Akutansi Kelas XI AK 1SMK Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, 7(7): 95-958.
- Jasmani. 2019. Pengaruh Product Development Dan Promotion Mix Terhadap Peningkatan Penjualan Yang Berdampak Pada Keunggulan Bersaing. *Jurnal Ekonomi Efektif*, 1(2): 117–126.
- Karimah, dkk. 2019. Peranan Metode Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2): 155-162.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3875>.
- Khaerani, Ra'idah. 2022. *Perbandingan Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 158 Benjara Kabupaten Bulukumba*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulawesi Selatan.
- Khair, U. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1): 81-90.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.
- Khaliq, dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di SDIT Robbani Banjarbaru. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2): 95-102.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2883>.
- Lukman, dkk. 2021. *Membentuk Warga Negara Yang Demokratis Konstruksi Literasi Kewargaan Dalam Mata Pelajaran PPKn*. Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Jakarta.

- Magdalena, dkk. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2): 312–325.
- Mangdalena, dkk. 2021. Penggunaan Evaluasi Non-Tes dan Kesulitannya di SDN Gempol Sari. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2): 187–199.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1299>.
- Mucarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Mustadi, Ali, dkk. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press, Yogyakarta.
- Nabila, Tasya & Abadi, Agung Prasetyo. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Unsika Sesiomadika*. 5(1): 659-663.
- Nahak, dkk. 2019. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6): 18-22.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>.
- Novita, dkk. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2): 64–72.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, Jawa Timur.
- Nurjanah, dkk. 2022. Pengaruh Metode Demonstrasi Pada Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV Di MI Darurrohman Kertanegara Haurgeulis. *Journal of Educational and Language Research*. 2(2): 204-210.
- Parmadi, dkk. 2022. Survey Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. 4(4): 3213-3218.
- Pebriana, dkk. 2017. Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2): 766-772.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2>.
- Pratiwi, N. K. 2017. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2): 75-105.
<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>.
- Pratiwi, R. K., & Widagdo, A. 2017. Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Kelas awal di Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 6(4): 277-284.
- Pudi, Muhammad. 2014. *Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulawesi Selatan.

- Purwanto, N. 2000. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rahmah, Siti. 2022. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Profesi Guru Madrasah*, 2(3): 23-34.
- Rahmawati, F., & Yulianto, B. 2020. Perbedaan Keefektifan Penggunaan Metode Think Pair Share (TPS) dan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) pada Hasil Belajar Siswa Kelas VIII . *Jurnal Bapala*, 1(8): 1-8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34507>
- Rapani,dkk. 2022. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Guru SMA / MA / SMK Untuk Optimalisasi. *Jurnal Nuwo-Abdimas 1*(1): 9–18.
- Ratri, dkk. 2019. Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Iklim Sekolah dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Gamping Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 4(3): 295-307.
- Resmini, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. UPI Press, Bandung.
- Rina, dkk. 2020. Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru Effect of Motivation and Principal Leadership Styles on Teacher Performance . *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)*, 05(1): 31–44.
- Rora,dkk. 2022 Model Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3): 2005-2013.
- Sabrina, Isabella R & Zubaidah, Enny. 2020. The Use of Hand Doll Media to Improve Early Childhood Listening and Speaking Skills. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 6(1): 123-128. DOI 10.4108/eai.28-9-2019.2291074.
- Shaleh, dkk. 2019. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD*. Penerbit K-Media: Yogyakarta.
- Shari, V. D., Susetyo, S., & Trianto, A. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Dalam Diskusi Kelompok Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 405–412.
- Safitri, Anisa Rahmi. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*, 3(2): 1703-1711.
- Safitri, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 254132-254139.

- Sakman, B. 2019. Pendidikan Kewarganegaraan Dan Degradasi Moral Di Era Globalisasi. *SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum Dan Pengajarannya*, 14(4): 1–8.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Pendidikan*. 6(8): 76–80.
- Sari, dkk. 2018. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12): 1572–1582. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>.
- Savira, dkk. 2018. Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, 1(1): 43–56. https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963.
- Setiadi, Hari. 2016. Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal penelitian dan evaluasi Pendidikan*, 20(2): 166-178.
- Setyowati, R. N. 2023. Strategi Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Mencegah Cyberbullying Di SMA Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Profil-Internet-Indonesia-2022*). 11: 206–221.
- Silviana Nur Faizah. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2): 175-185.
- Simatupang, Halim. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad 21*. Pustaka Media Guru, Surabaya.
- Sobron, dkk. Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. 2020. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3): 265–276.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Prenada Media Group, Bandung.
- Syarbaini, Syahrial. 2010. *Implementasi Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Tafonao, T. 2018 . Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Taniredja, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta, Bandung.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. 2017. Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 1(4): 8–11. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293>.

- Widowati, D. A. 2016. Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(27): 2580–2586.
- Yonda, U., & Putri, S, H. 2017. Pengaruh Work-Life Balance Pengembangan Karir Terhadap Kepuasan Kerja. *Jurnal JIBEKA*, 11(1): 77–85.
- Yulita, dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Recite, Review) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Gisting, Tanggamus. 2(1): 11-20.
- Zulhan, Ahmad & Khairi, Ahmad Khalakul. 2019. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*. UIN Mataram Press, Nusa Tenggara Barat.