

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

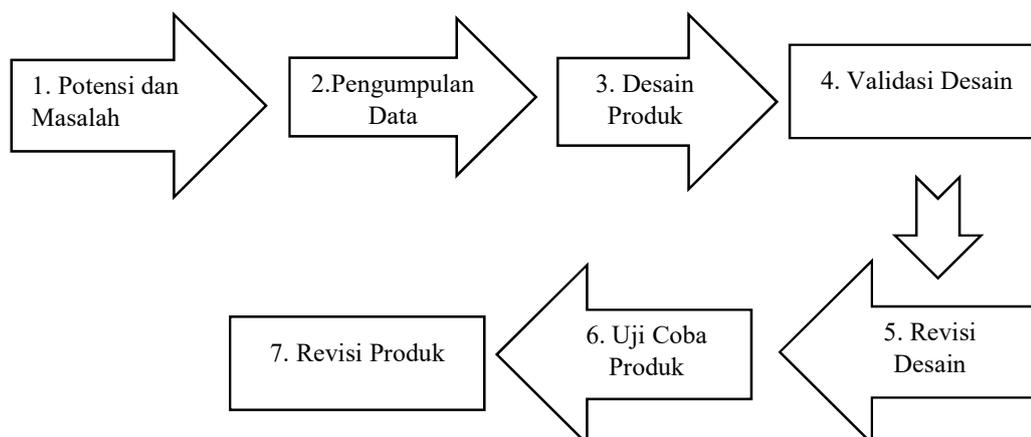
Tempat pada penelitian ini adalah di rumah peneliti. Waktu penelitian tanggal 14 – 20 September 2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian sebanyak 8 siswa. Yang terdiri atas 6 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki.

D. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah pengembangan media boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa sekolah dasar kelas IV. Metode penelitian pengembangan ini mengacu pada model *Borg and Gall* yang dimodifikasi dari Sugiyono. Penelitian dan pengembangan ini memiliki 10 langkah, namun peneliti menggunakan 7 langkah, yaitu :



Gambar 4.1 bagan tujuh tahapan yang dilaksanakan Metode *Research and Development (R & D)* Menurut *Borg and Gall*

1. Potensi Masalah

Langkah pertama yang harus dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah. Informasi terkait potensi dan masalah diperoleh pada waktu observasi.

a. Analisis Potensi

Potensi dalam penelitian ini adalah SDN Bluru Kidul 2 belum dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik berupa media pembelajaran boneka jari khususnya pada pembelajaran tematik kelas IV, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan nilai karakter siswa. Penyajian materi yang sangat kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran tematik merupakan variasi media pembelajaran yang baru. Selain itu, media pembelajaran boneka jari pada dasarnya terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan seperti kain flannel, manik-manik, lem tembak, benang yang dibuat sesuai dengan kreatifitas dari

guru, sehingga hal ini bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran boneka jari.

b. Analisis Masalah

Pada saat kegiatan observasi, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terdapat pada saat pembelajaran di SDN Bluru Kidul 2. Permasalahan tersebut seperti guru menjelaskan materi dengan menggunakan buku paket dan gambar saja. Siswa terlihat kurang memahami materi yang diberikan oleh guru dan pembelajaran tersebut kurang menarik untuk siswa.

Peneliti juga melihat pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung ada siswa yang mengejek temannya karena temannya tersebut berasal dari suku madura. Anak tersebut bernama Muhammad Asroru Romadhon dia berasal dari suku Madura dan kebanyakan teman-temannya berasal dari suku Jawa karena itulah Asroru menjadi bahan *bullying* di kelasnya. Kurangnya media pembelajaran didalam kelas seperti materi keragaman suku dan adat istiadat dari berbagai daerah yang ada di Indonesia sehingga siswa kurang mengerti keragaman suku dan adat istiadat di Negara-nya sendiri yang menjadikan banyak siswa saling mengejek teman-temannya yang tidak satu suku dengan dia, padahal semboyan Negara Indonesia adalah “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

2. Pengumpulan Data

Setelah diperoleh analisis potensi dan masalah, peneliti mengumpulkan berbagai data dan informasi yang ada, sehingga dapat digunakan sebagai bahan untuk

perencanaan produk. Pengumpulan data dapat berupa penelitian yang menunjang terkait media pembelajaran cara pembuatan boneka jari. Tahap pertama yang dilakukan, yaitu pengumpulan masalah yang ada di sekolah kepada guru dan siswa pada mata pelajaran tematik berupa observasi dan wawancara. Tahap berikut yaitu, mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran boneka jari, seperti buku tematik terpadu, serta mencari sumber lainnya dari internet.

3. Desain Produk

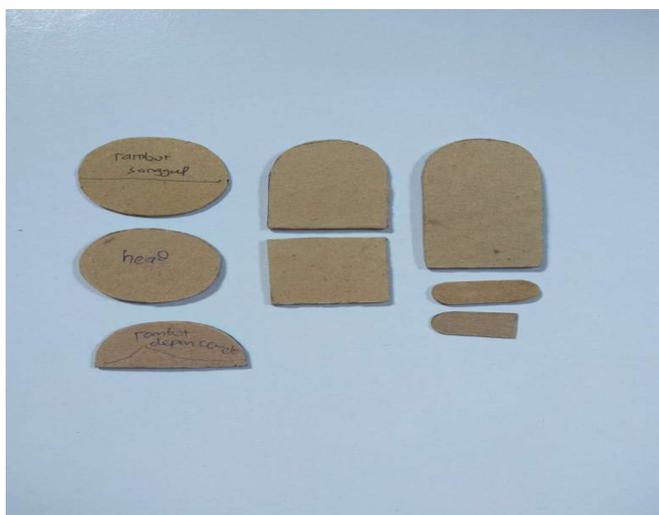
Pada tahap ini yakni penyusunan tampilan desain boneka jari dari awal pembuatan media pembelajaran boneka jari. Desain produk disesuaikan dengan jenis ukuran yang telah ditentukan.

1. Siapkan alat dan bahan



Gambar 4.2 alat dan bahan boneka jari

2. Buat pola dikertas karton atau kardus aqua.



Gambar 4.3 membuat pola boneka jari

3. Gunting kain sesuai pola yang di inginkan



Gambar 4.4 Bentuk pola sesuai boneka jari

4. Jahit kepala boneka jari dan diisi dakron, badan boneka tidak perlu diisi dakron.
Sesudah kepala dijahit pasang mata pakai manik-manik hitam dan pasang aksesoris lainnya.



Gambar 4.5 boneka jari

5. Hasil boneka jari tampak depan dan tampak belakang



Gambar 4.6 boneka tampak depan dan belakang

Adapun materi pembelajaran berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditentukan, dan mengacu pada sistematika yang akan dipelajari dalam tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran ke 3. Susunan sistematika materi diawali dengan penyajian mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membahas tentang teks nonfiksi mencari ide pokok paragraf, dilanjut dengan mata pelajaran IPA yang membahas tentang gaya otot, gaya listrik, gaya, gravitasi, gaya magnet, dan gaya gesekan. Kemudian mata pelajaran IPS yang membahas tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Kemudian terakhir mata pelajaran PPKn membahas tentang berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4. Validasi Desain

Sebelum media pembelajaran boneka jari diujicobakan, media divalidasi terlebih dahulu dengan ahli materi, ahli media. Validasi ini bertujuan memperoleh masukan, kritikan, dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media. serta agar media pembelajaran boneka jari yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak diujicobakan terhadap siswa. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan kuesioner jenis skala likert.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang terdapat di dalam media pembelajaran boneka jari. Ahli materi yang dipilih adalah dosen

yang berkompeten dalam bidang keahlian kurikulum STKIP PGRI Sidoarjo yaitu Ery Rahmawati, M.Pd. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek penilaian	Butir	Skor	Skor maksimal	Nilai kelayakan	Nilai kelayakan maksimal
1	Aspek pembelajaran	17	78	100	91%	100

Berdasarkan data diatas menyatakan bahwa dalam aspek pembelajaran mendapatkan nilai kelayakan sebesar 91%, maka media pembelajaran boneka jari termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas serta keefektifan dari media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai antara lain: aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Ahli media berasal dari dosen STKIP PGRI Sidoarjo yang berkompeten dalam bidang keahlian pengembangan media pembelajaran yaitu Titik Rohmatin, M.Pd. Hasil validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media

No	Aspek penilaian	Butir	Skor	Skor maksimal	Nilai kelayakan	Nilai kelayakan maksimal
1	Aspek rekayasa media	6	24	30	80%	100

2	Aspek komunikasi visual	8	36	40	90%	100
Jumlah		14	60	70	170%	200
Skor rata-rata					85%	100

Berdasarkan data diatas yang menyatakan bahwa aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 80%, dan aspek komunikasi visual sebesar 90%. Hasil rata-rata dari dua aspek tersebut sebesar 85%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 4.8, maka media pembelajaran dalam kategori “Sangat Layak”

5. Revisi Desain

a. Ahli materi

Tahap ini dilakukan revisi sesuai kritik dan saran yang telah diberikan ahli materi. Saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli materi berupa menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar, revisi soal dan penambahan materi tentang ide pokok paragraf, dan membuat dialog percakapan tentang keragaman budaya indonesia dengan menggunakan boneka jari. Ahli materi menyimpulkan bahwa materi ini layak untuk diujicobakan pada siswa dengan adanya revisi terlebih dahulu. Kemudian, setelah mendapatkan kritik dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran. Adapun yang direvisi sebagai berikut.

Tabel 4.9 Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi

SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
<p>21. Jelaskan apa yang dimaksud dengan ide pokok ?</p>	<p>Kain Tenun Ikat Flores</p> <p>Kain tenun dari Flores dibuat dengan cara tradisional. Proses pembuatannya bermula dari pengolahan biji kapas yang dipintal menjadi benang. Benang kemudian ditunen menjadi kain. Kain tersebut diberi pewarna alami yang berasal dari berbagai jenis tanaman.</p> <p>Setiap daerah di Flores memiliki corak dan motif kain tenun yang berbeda. Kain tenun Ende berwarna dominan coklat dan merah, dengan ciri khas menggunakan satu jenis motif di tengah kain. Kain tenun Sikka berwarna gelap, seperti hitam, coklat, dan biru. Kain ini menggunakan motif okukirei dan mawarnai. Kain tenun Lio bermotif tiga emas. Motif ini diyakini dapat membuat pemiliknya kaya raya.</p> <p>21. Apa gagasan pokok paragraf terakhir dari bacaan di atas ?</p>

b. Revisi ahli media

Tahap ini dilakukan revisi sesuai kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media yaitu, pada media boneka jari suku dayak ahli media meminta untuk diberi hiasan kain flanel dibentuk seperti bulu ayam dibelakang kepalanya, dan boneka jari suku bali diberikan hiasan pada rambutnya. Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli media, peneliti melakukan revisi yang sesuai dengan kritik dan saran tersebut. adapun revisi media sebagai berikut.



Gambar 4.10 boneka jari sebelum revisi



Gambar 4.11 boneka jari sesudah revisi

6. Uji Coba Produk

a. Respon Guru

Uji coba pada guru dilakukan untuk mengetahui respon guru setelah menggunakan media pembelajaran boneka jari serta menguji kualitas media pembelajaran yang dinilai dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan

komunikasi visual. Guru menggunakan media pembelajaran kemudian menilai dengan mengisi lembar kuesioner.

Uji coba ini dilaksanakan hari Minggu tanggal 20 September 2020 di rumah karena adanya suatu kendala, yaitu adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan semua siswa untuk belajar dirumah. Uji coba media pembelajaran kepada guru dilaksanakan setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan dengan mengisi koesioner setelah mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil uji coba guru sebagai berikut.

Tabel 4.12 Analisis Hasil Uji coba Guru

No	Aspek penilaian	Butir	Skor	Skor maksimal	Nilai kelayakan	Nilai kelayakan maksimal
1	Aspek rekayasa media	4	18	20	90%	100
2	Aspek komunikasi visual	7	32	35	91%	100
3	Aspek pembelajaran	6	28	30	93%	100
Jumlah		17	78	85	274%	300
Skor rata-rata					91,3%	100

Berdasarkan data diatas menyatakan bahwa untuk aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 90%, sedangkan aspek komunikasi visual sebesar 91%, dan aspek pembelajaran sebesar 93%. Maka hasil rata-rata dari beberapa aspek tersebut sebesar 91,3%. Berdasarkan tabel diatas dapat media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan pada pembelajaran tematik kelas IV SD

b. Aktivitas Siswa

Siswa menjadi lebih aktif ketika menggunakan media boneka jari, setiap siswa memegang satu boneka jari dan memainkan bersama teman-temannya. Setiap kelompok diberikan dialog tentang keragaman budaya di Indonesia sambil memainkan boneka jari tersebut. Berikut isi diaolog percakapan dan aktivitas siswa saat penelitian sedang berlangsung.

Tabel 4.13 Dialog Percakapan

DIALOG !	
Siti	: Halo teman-teman perkenalkan namaku siti, aku berasal dari solo jawa tengah
Gina	: Hai siti, namaku gina aku berasal dari bali
Siti	: Wah gina kamu orang bali yaa ? Keren banget
Gina	: Iya siti aku asli orang bali
Siti	: Dulu aku sama orang tuaku pernah ke bali loh gina, waktu itu aku berkunjung ke pantai pandawa dan Taman saraswati di ubud untuk melihat pertunjukan tari kecak
Gina	: Oh ya siti kamu mau tau gak sejarah tari kecak di bali?
Siti	: Mau banget dong gina coba ceritakan dong
Gina	: Tari Kecak adalah tarian yang berasal dari Bali dan ditarikan oleh puluhan atau lebih pemain laki-laki, dengan duduk berbaris melingkar dengan mengangkat kedua tangan sambil menyerukan kata 'cak', menggambarkan kisah tentang Ramayana saat barisan kera membantu Rama melawan Rahwana, dan menyelamatkan dewi shinta.
Siti	: Waauu keren banget ya gina, dan banyak banget loh yang nonton tari kecak di bali dari lokal maupun dari mancanegara, wah kita sebagai warga negara indonesia harus bangga ya memiliki beragam budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda.
Gina	: iya siti kita sebagai warga negara indonesia harus bangga dan harus kita jaga serta melestarikan budaya kita yaaa dan harus saling menghormati agama yang dimiliki setiap orang.
Siti	: Setuju banget, oh ya gina perkenalkan ini teman-temanku mereka juga dari daerah yang berbeda-beda juga loh
Ahmad	: Halo namaku ahmad, aku dari madura jawa timur
Bayu	: Namaku bayu aku berasal dari aceh
Djata	: Kalau aku djata berasal dari kalimantan tepatnya aku asli suku dayak
Gina	: waah keren yaaa ternyata suku di Indonesia ini beragam sekali, makin bangga menjadi warga negara Indonesia.
Ahmad	: Oh ya teman teman sebentar lagi di daerahku akan mengadakan kesenian karapan sapi loh, kalian mau ikut nggak?
Siti, Gina, Bayu	: MAAUUUUU
Djata	: Karapan sapi itu apaaa?
Ahmad	: Karapan sapi itu perlombaan sepasang sapi yang menarik semacam kereta dari kayu dipacu dalam lomba adu cepat melawan pasangan sapi lain.
Djata	: Oh gitu oke deh aku mau ikut seru kayaknya



Gambar 4.14 Aktivitas siswa saat menggunakan media boneka jari

c. Meningkatkan Nilai Karakter Siswa

Karakter siswa merupakan nilai-nilai perilaku siswa yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan masyarakat, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum. Tata krama, budaya dan adat istiadat.

Pendidikan karakter merupakan gerakan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik.

Dengan adanya penelitian menggunakan media pembelajaran boneka jari, peneliti mengharapkan adanya peningkatan karakter siswa yang lebih baik dan siswa mengerti tentang keragaman budaya dan agama yang ada di Indonesia. Peneliti menggunakan 2 karakter siswa yaitu.

1. Religius

Nilai karakter religius mencerminkan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, dan hidup rukun damai dengan pemeluk lain. Jadi, setiap boneka jari diberikan agama masing-masing misalnya agama islam, katholik, kristen, hindu, budha. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa tentang berbagai macam rumah ibadah dan kitab-kitab agama sesuai kepercayaan masing-masing.

2. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berfikir, bersikap, dan berbuat menunjukkan kesetiaan, kepedulian, yang tinggi terhadap bangsa sendiri, lingkungan fisik, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Setiap boneka jari terdiri dari berbagai suku adat di Indonesia contohnya suku jawa, suku bali, suku daya, suku aceh, dan suku madura. Peneliti mengajarkan kepada siswa tentang keanekaragaman suku budaya di Indonesia dan mengajarkan untuk saling menghargai perbedaan tersebut, karena mengingat lagi semboyan negara Indonesia adalah “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh dari hasil tes siswa sebelum mendapatkan materi Indahnya Keragaman di Negeriku menggunakan media boneka jari, sedangkan *posttest* diperoleh dari hasil tes siswa

setelah mendapatkan materi Indahnya Keragaman di Negeriku menggunakan media boneka jari. Berikut hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.15 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	FAR	72	96
2	ZNF	56	96
3	MRAP	52	96
4	AN	56	88
5	RN	60	96
6	RM	68	96
7	DAA	96	96
8	FL	84	96
Ketuntasan Belajar		68%	95%

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata hasil *pretest* 68%, sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* 95% sehingga menunjukkan ketuntasan belajar siswa meningkat setelah menggunakan media boneka jari.

1) Hasil Uji t Data *Pretest* dan *Posttest*

Media boneka jari dapat dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS Statistic 24 dengan jenis tes *Paired Sampels Statistic*. Berikut hasil data perhitungan uji t sebelum dan sesudah menggunakan media boneka jari.

Tabel 4.16 Hasil *Paired Sampels Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Me an	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
P ai r l	Pretest – Posttest	- 27. 000	14.774	5.224	-39.352	-14.648	- 5.1 69	7	.001

Berdasarkan hasil analisis output Uji Paired *Sampels* T-Test bahwa hasil instrument penilaian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,169 sehingga $t_{hitung} (5,169) > t_{tabel} (2570)$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selain itu didukung dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang artinya ada perbedaan antara kedua varians data *pre-test* dan *post-test* tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua varians *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu “berpengaruh dalam penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku SDN Bluru Kidul 2”.

2) Hasil Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media boneka jari. Berikut hasil uji gain.

Tabel 4.17 Hasil Uji Gain

Kategori	Nilai
Rata-rata pretest	68,00
Rata-rata posttest	95,00

Selisih rata-rata	27,00
Nilai gain	0,84
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0,84 dengan selisih rata-rata 27,00. Hasil dari uji gain pretest dan posttest mendapatkan kriteria tinggi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sehingga menunjukkan “**efektif**” dalam penggunaan media boneka jari tema Indahya Keragaman di Negeriku.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV SD, maka media pembelajaran dikatakan layak sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media pembelajaran boneka jari dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa dan guru di SD/MI.

E. PEMBAHASAN

1. Validasi Produk

a. Validasi ahli materi

Hasil dari analisis ahli materi menyatakan bahwa untuk aspek pembelajaran mendapatkan nilai kelayakan sebesar 91%, maka media pembelajaran boneka jari termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi ahli media

Berdasarkan data analisis ahli media yang menyatakan bahwa aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 80%, dan aspek komunikasi visual sebesar 90%. Hasil rata-rata dari dua aspek tersebut sebesar 85%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Uji Coba Produk

1) Uji Coba Guru

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran boneka jari mendapatkan nilai kelayakan sebesar 90%, sedangkan aspek komunikasi visual sebesar 91%, dan aspek pembelajaran sebesar 93%. Maka hasil rata-rata dari beberapa aspek tersebut sebesar 91,3%. Berdasarkan tabel diatas dapat media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

2) Spesifikasi Produk

Berikut spesifikasi produk boneka jari yaitu.

- a. Pilih kain flanel yang tidak terlalu tebal dan memilih warna yang sesuai dengan suku adat yang diinginkan. Peneliti menggunakan kain berwarna hitam, putih, merah, kuning, dan warna cream untuk membuat boneka tersebut.
- b. Menggambar pola yang jelas sesuai ukuran yang diinginkan. Untuk ukuran boneka jari peneliti membuat ukuran boneka dengan tinggi 9cm, lebar badan 5cm, dan ketebalan 2cm.

- c. Penyatuan pola dengan cara dijahit dan pengisian drakon untuk kepala boneka jari.
- d. Yang terakhir memasang aksesoris boneka yaitu mata, hidung, mulut, serta hiasan lainnya disesuaikan dengan adat yang berlaku di Indonesia. Contohnya seperti boneka adat suku jawa dibelakang kepalanya diberikan sanggul, boneka adat suku aceh diberikan kopiah khas suku aceh, boneka adat suku medura diberikan udeng di atas kepalanya dan diberikan kumis yang khas dengan orang madura, boneka adat suku dayak di atas kepalanya diberikan bulu sesuai dengan suku dayak, dan terakhir boneka adat suku bali diberikan bunga di samping rambutnya agar terlihat lebih menarik.

3) Aktivitas Siswa

Siswa menjadi lebih aktif ketika menggunakan media boneka jari, setiap siswa memegang satu boneka jari dan memainkan bersama teman-temannya. Setiap kelompok diberikan dialog tentang keragaman budaya di Indonesia sambil memainkan boneka jari tersebut. Berikut tabel keaktifan siswa.

Tabel 4.18 hasil keaktifan siswa

No	Nama Siswa	Presentase	Keterangan
1	FAR	90%	Sangat Tinggi
2	ZNF	92%	Sangat Tinggi
3	MRAP	94%	Sangat Tinggi
4	AN	92%	Sangat Tinggi
5	RN	92%	Sangat Tinggi
6	RM	88%	Sangat Tinggi
7	DAA	88%	Sangat Tinggi

8	FL	94%	Sangat Tinggi
Jumlah Rata-Rata		91,25%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa selama menggunakan media boneka jari adalah sangat tinggi tingkat keaktifannya, jumlah rata-rata tingkat keaktifannya adalah 91,25%.

4) Meningkatkan Nilai Karakter Siswa

Karakter siswa merupakan nilai-nilai perilaku siswa yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan masyarakat, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

Pendidikan karakter merupakan gerakan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik.

Dengan adanya penelitian menggunakan media pembelajaran boneka jari, peneliti mengharapkan adanya peningkatan karakter siswa yang lebih baik dan siswa mengerti tentang keragaman budaya dan agama yang ada di Indonesia.

- a. Religius
- b. Nasionalis

Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku menggunakan media boneka jari sangat efektif karena dapat

meningkatkan nilai karakter siswa, dan siswa menjadi menghargai temannya yang berbeda suku maupun yang berbeda agama dengan dia sehingga tidak ada kasus bullying lagi di dalam kelas.

5) Hasil Belajar Siswa

Hasil dari uji coba terhadap keefektifan media pembelajaran boneka jari untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan (gain) karakter siswa kelas IV *One Group Experimen*. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran boneka jari secara berkelompok, siswa diberi soal pretest dan posttest serta diberi dialog percakapan tentang suku dan budaya yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka hasil analisis output Uji Paired *Samples T-Test* bahwa hasil instrument penilaian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,169 sehingga $t_{hitung} (5,169) > t_{tabel} (2570)$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selain itu didukung dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang artinya ada perbedaan antara kedua varians data pre-test dan post-test tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua varians pre-test dan post-test pada kelas eksperimen yaitu “berpengaruh dalam penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV pada tema *Indahnya Keragaman di Negeriku SDN Bluru Kidul 2*”.

Dan hasil nilai pretest dan posttest sebesar 0,84 dengan selisih rata-rata 27,00. Hasil dari uji gain pretest dan posttest mendapatkan kriteria tinggi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sehingga

menunjukkan efektifnya penggunaan media boneka jari tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran boneka jari dengan materi tematik Indahnya Keragaman di Negeriku untuk meningkatkan nilai karakter siswa SD memiliki kekurangan sebagai berikut.

- a. Media menggunakan kain flanel apabila tidak disimpan dengan baik maka boneka tersebut akan terlihat kotor dan hiasan manik-maniknya bisa terlepas.
- b. Penelitian sempat terganggu karena adanya COVID-19 sehingga penelitian dilaksanakan dirumah peneliti dan subjeknya diperkecil.

