

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BONEKA TANGAN DALAM PEMBELAJARAN HARGA DIRI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 3 SDN SUMBEREJO 2 PAKAL SURABAYA

Eka Hajar Wati¹, Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc²
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
¹Eka.hajar_tp@yahoo.co.id

Abstrak

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang pedoman, pemahaman, pengertian, dan pengayoman nilai moral yang terkandung dalam materi ilmu pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam proses pendidikan. Pembelajaran materi Pendidikan Kewarganegaraan SD khususnya materi harga diri yang abstrak, maka untuk membantu siswa dalam proses belajar maka memerlukan bantuan media. Dari permasalahan tersebut, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah media video boneka tangan untuk siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi harga diri.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan *Research & Development* yang dimulai dari tahapan penelitian pengumpulan data dan berakhir pada revisi uji coba lapangan operasional. Subjek uji coba dalam pengembangan media ini adalah ahli materi, ahli media, siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, angket sebagai pedoman untuk merevisi media video boneka tangandan tes evaluasi untuk mengetahui keefektifan media.

Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif, hasil uji coba kelayakan media, asil uji coba validasi ahli materi dikategorikan sangat baik dan ahli media dikategorikan sangat baik, uji coba kelayakan perorangan dikategorikan sangat baik, uji cob kelayakan kelompok kecil dikategorikan sangat baik, dan berdasarkan pretes dan postes dengan taraf signifikasi 5% t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4.81 > 2.021$. Maka dapat disimpulkan bahwa media video boneka tergolong efektif karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, media video boneka

Abstract

Civic education is the subject to learn about the guidelines, comprehension, understanding, and protection of moral values contained in the material science of citizenship education. Citizenship education is considered as one of the important subjects in the educational process. Learning material Civics SD particular abstract material self, then to assist students in the learning process then requires the help of the media. These problems, the goal of this development is to develop a hand puppet video media for third grade students of SDN 2 Sumberejo Civics Lesson material self-esteem. In addition to produce, resulting also guide the use of video media puppet.

This media development model development Research & Development starting from the stage of research and data collection ended in a revised operational field trials. Test subject in the development of this medium is matter experts, media experts, third-grade students of SDN 2 Sumberejo Surabaya.

The type of data that is obtained in the form of qualitative and quantitative data, the results of testing the viability of the media, acyl matter expert validation trials categorized as very good and very well categorized media expert, testing the viability of individuals categorized as very good, cob test the feasibility of a small group of very well categorized, and based on pretest and posttest with a 5% significance level t is greater than t table is $4.81 > 2.021$. It can be concluded that the video media puppets classified effectively as it can improve student achievement.

Keywords : Keywords: Development, media video puppets

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk menyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik. Sehubungan dengan tujuan pendidikan nasional, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah secara konseptual mengandung komitmen utama dalam pencapaian dimensi tujuan pengembangan kepribadian yang mandiri dan tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Zuriah, 2011:134)

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dalam jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini mempelajari tentang pedoman, pemahaman, pengertian, dan pengayoman nilai moral yang terkandung dalam materi ilmu pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam proses pendidikan. Itulah mengapa pelajaran ini selalu ada disetiap jenjang pendidikan.

Diungkap dalam ujiansma.com (2014), ada beberapa hal yang menjadi dasar pentingnya pendidikan kewarganegaraan diantaranya adalah:

1. Materi pendidikan kewarganegaraan mengajarkan siswa untuk mengenal aturan dasar kewarganegaraan. Hal ini khususnya terkait hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara
2. Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu materi untuk mengajarkan kehidupan politik bagi siswa. Siswa dikenalkan sistem politik tanpa harus terlibat langsung dalam kegiatan politik praktis
3. Mendidik siswa untuk lebih memiliki toleransi dan tenggang rasa terhadap sesama manusia yang berada dalam satu negara yang sama
4. Pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa. Dengan demikian, diharapkan rasa nasionalisme dapat ditumbuhkan melalui pelajaran ini.

Program Pendidikan di SD yang secara konseptual mengandung komitmen utama dalam pencapaian dimensi tujuan pengembangan kepribadian, dimana dalam pendidikan SD lebih memperhatikan tingkat perkembangan kognitif (pengetahuan) dan afektif (Perilaku) siswa, serta didukung oleh psikomotor (keterampilan) siswa sehingga pendidikan yang diberikan kepada siswa menjadi lebih bermakna. SD merupakan basic

pendidikan, sedangkan moral merupakan landasan utama dalam melakukan seluruh aktivitas dalam kehidupan. Pergaulan siswa SD belum begitu kompleks dibanding siswa SMP atau SMA. Oleh karena itu jika penanaman moral dimulai sejak SD akan lebih mengakar dan tertanam dalam diri siswa.

Penelitian ini muncul pada SDN Sumberejo 2 Surabaya. SDN Sumberejo 2 yang berlokasi di Jalan Sumberejo Pakal Surabaya sebagai tujuan dari observasi, berdasarkan dari hasil observasi di Sekolah Dasar yaitu kelas 3 di SDN Sumberejo 2 Surabaya, yang memiliki fasilitas cukup memadai dalam kegiatan pembelajaran. Namun siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Kewarganegaraan dengan standart kompetensi memiliki harga diri sebagai individu dengan kompetensi dasar mengenal pentingnya harga diri. Hal ini dibuktikan berdasarkan data nilai ulangan harian tentang harga diri yang diperoleh siswa, enam puluh persen (60%) siswa belum memenuhi KKM.

Sesuai dengan standart kompetensi pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas III semester 2, guru akan menjelaskan materi tentang harga diri dengan pemecahan masalah dengan Kompetensi dasar mengenal pentingnya harga diri. Dikarenakan materi harga diri ini berkaitan dengan materi meningkatkan harga diri, maka siswa diharuskan dapat memahami materi harga diri untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Dari permasalahan diatas, solusi yang tepat adalah penggunaan media yang mampu mendukung belajar siswa sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Agar media tersebut menjadi strategis untuk kebutuhan pembelajaran. media yang digunakan siswa harus mampu memberi informasi, pengetahuan dan mewakili guru dalam proses belajar mengajar.

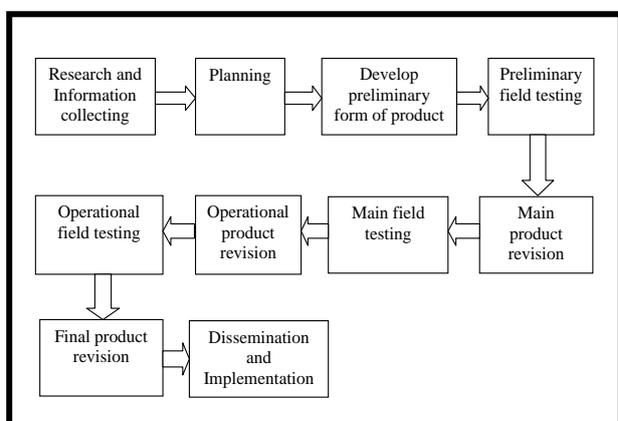
Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang cukup besar, dimana guru merupakan penentu ke arah mana nantiya siswa akan dibawa. Dengan campur tangan guru, diyakini dapat meningkatkan potensi yang terdapat dalam diri siswa, untuk mengembangkan kemampuan, menemukan, mengelola, dan mengevaluasi informasi serta pengetahuan untuk memecahkan masalah belajar yang dialami siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Sumberejo 2 Surabaya, maka perlu pengembangan sebuah media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan suru sebagai pendamping dalam menyampaikan materi Harga Diri. Media yang digunakan haruslah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Aspek kemenarikan yang dapat dilakukan dengan menerapkan teknik audio dan visual, dimana hal tersebut sangat mendukung untuk mewujudkan penerapan proses pembelajaran khususnya materi Harga Diri dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Sumberejo 2 Pakal Surabaya.

Berdasarkan penjelasan diatas, media video boneka bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyajian materi agar tidak terlalu abstrak, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan menarik bagi siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Surabaya. Media video boneka merupakan media yang dimodifikasi, karena media video boneka tangan merupakan cara bercerita melalui alat pandang dengar (audio visual) yang berupa video boneka tangan. Penggunaan media video boneka tangan dianggap perlu karena siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Surabaya sudah memiliki karakteristik yang menyenangkan karakter-karakter yang membantu daya imajinasi yang mendorong rasa keingintahuan seperti karakter boneka, selain itu dengan menggunakan media video boneka juga akan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu baik dalam penggunaan dalam proses belajar mengajar maupun dalam produksi media, dan sesuai dengan kondisi Sekolah SDN Sumberejo 2 Surabaya yang tersedianya sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media video boneka dapat dilaksanakan dalam materi Harga Diri mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dianggap sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, siswa dan sekolah SDN Sumberejo 2 Surabaya. Media video boneka dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R & D Borg & Gall 1989: 784-785 dalam Putra, 2012 : 119 yang memiliki 10 langkah, namun pada model pengembangan R & D tidak sampai produksi masal, karena media video boneka tangan ini hanya di produksi untuk siswa kelas 3 SDN Sumberejo 2 Pakal Surabaya



Gambar 3.1 : Langkah R & D Borg & Gall
Sember : Eny, 2012:24 dalam Prasetyo 2012:4)

1. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media video tentang harga diri kompetensi mengenal pentingnya harga diri

pada siswa SD kelas III semester gasal ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan *Research & Development (R&D)*. Berikut ini adalah uraian dalam mengembangkan media video boneka :

a. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*)

- 1) Berdasarkan analisis kebutuhan, format pengembangan media video boneka yang digunakan berupa format pelajaran atau anti klimaks. Dimana dalam tahap ini dipaparkan suatu penyelesaiannya dari semua pertentangan yang ada. Cerita yang diangkat berdurasi pendek dan diselipkan kesimpulan dari pesan yang akan disampaikan untuk memudahkan siswa agar lebih memahami materi dalam cerita yang disampaikan.
- 2) Musik dan *sound effect* yang digunakan mengandung unsur anak-anak yang ceria yang sesuai dengan cerita, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan sampai selesai.
- 3) Karakter boneka sesuai dengan cerita, dimana karakter yang digunakan adalah karakter siswa dan guru sekolah dasar.
- 4) Karakter suara pemain sesuai dengan peran dalam cerita, sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa.
- 5) Perumusan tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk merumuskan indikator hasil belajar yang harus dicapai siswa, yaitu :

Standart kompetensi : memiliki harga diri sebagai individu

Kompetensi dasar : mengenal pentingnya harga diri

- 1) Siswa dapat menjelaskan harga diri
- 2) Siswa dapat menjelaskan alasan manusia penting memiliki harga diri
- 3) Siswa dapat menyebutkan bentuk harga diri baik dan buruk
- 4) Siswa dapat menjelaskan kelebihan harga diri

b. Perencanaan (*Planing*)

- 1) Melakukan perencanaan yang meliputi yaitu dengan menyusun naskah dan storyboard untuk pembuatan media pembelajaran video boneka dan materi agar sesuai kurikulum yang berlaku
- 2) Perencanaan dilakukan pada media video boneka yang akan dikembangkan, yaitu untuk mengembangkan media video boneka tangan pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi harga diri

siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Surabaya.

c. Mengembangkan Desain Produk (*Develop Preliminary of Product*)

Pada pengembangan desain produk adalah menyusun naskah yang kemudian diaplikasikan menjadi *story board*. Pembuatan media video boneka berdasarkan naskah dan *story board* yang disusun sebelumnya. Adapun langkah dalam pembuatan media, antara lain :

- a. Penulisan naskah media video pembelajaran yang dibuat dan dirancang kemudian pengembang melakukan konsultasi dengan dua ahli materi dan dua ahli media. Untuk memperoleh masukan atau saran guna mengetahui kelayakan naskah agar siap untuk diproduksi. Naskah media video boneka terlampir pada lampiran 33.
 - b. Persiapan dalam pengerjaan audio dan visual. Seperti pemilihan suara berdasarkan tokoh dalam cerita, dan mempelajari naskah .
 - c. Proses rekaman, dimana dalam proses rekaman terlebih dahulu mengatur tempat rekaman seperti tata letak mikrofon, tempat duduk dan lain sebagainya.
 - d. Proses pembuatan visual, hal yang dibuat adalah membuat konsep ruangan alur cerita yang dituangkan dalam *storyboard*. Setelah konsep selesai dikerjakan maka kemudian membuat boneka tokoh yang akan digunakan dalam cerita.
 - e. Penggabungan antara *audio* dan *visual*, dimana penggabungan tersebut harus sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Melakukan uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*)

Kegiatan dalam tahapan ini adalah uji keterbacaan oleh siswa. Tahapan ini dilakukan oleh 3 siswa. Pengumpulan informasi / data dengan menggunakan kuesioner / angket.

e. Melakukan revisi terhadap produk (*Main Product Revision*)

Tahap ini meliputi kegiatan revisi terhadap media video boneka terhadap hasil uji lapangan.

f. Melakukan uji coba lapangan utama (*Main Field Test*)

Uji coba lapangan utama yang melibatkan 10 siswa. Pengumpulan dilakukan melalui kuesioner/angket

g. Penyempurnaan uji coba lapangan (*Operational Product Revision*)

Revisi berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan utama.

h. Melakukan uji coba lapangan operasional (*Operational Field Testing*)

Uji coba yang melibatkan seluruh siswa data dikumpulkan melalui pengumpulan dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran tentang tes atau penilaian hasil belajar.

i. Melakukan revisi terhadap produk akhir (*Final Product Revision*)

Revisi berdasarkan saran dalam uji coba lapangan, dimana langkah ini akan lebih menyempurnakan produk akhir untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

1. Uji ahli materi yaitu 1 Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Kewarganegaraan dan 1 orang yang memiliki jenjang pendidikan minimal S1
2. Uji ahli media yaitu 2 orang yang memiliki jenjang pendidikan minimal S1 yang berkompeten di bidangnya untuk menentukan media apa yang tepat dan strategi apa yang sebaiknya digunakan dalam pengembangan media serta mengevaluasi unsur kemenarikan tampilan produk media video boneka pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada siswa secara perorangan.
3. Siswa kelas III SDN Sumberejo 2 Surabaya.

3. Jenis Data

Pengembangan Video Pembelajaran termasuk dalam jenis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Jenis data kualitatif untuk data uji coba media yang berbentuk masukan, tanggapan dan saran dari ahli media dan ahli materi tentang pengembangan media, yang berupa komentar dan saran yang nantinya dapat digunakan untuk penyempurnaan produk. Jenis data kuantitatif berupa angket yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, dari mulai isi, penyajian, bahasa, daya tarik media. Dan dokumentasi dan observasi diperoleh dari uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar terhadap program video boneka tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural. Alasan penggunaan model tersebut dikarenakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif, yakni “menunjukkan langkah-langkah

yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk yang diinginkan.

4. Metode pengumpulan data

1. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan pengembang pada ahli materi dan media adalah wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (Sugiyono, 2010 : 197).

Wawancara bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kemampuan dasar siswa yang ditujukan kepada guru mata pelajaran. Wawancara juga ditujukan kepada para ahli untuk revisi, saran dan masukan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media. Jenis angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, pertanyaan atau pernyataan-pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (option) yang tinggal dipilih oleh responden. (Sukmadinata, 2013 : 219).

Angket bertujuan untuk pengembangan media yang ditujukan pada ahli materi, ahli media dan siswa. Dalam angket yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda silang pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapaun skala yang digunakan :

- A : Skor 1 untuk jawaban ya
- B : Skor 0 untuk jawaban tidak

3. Tes

Tes umumnya bersifat mengukur, tes yang digunakan dalam pendidikan biasanya dibedakan antara tes hasil belajar dan tes psikologi. (Sukmadinata, 2013:223).

Tes bertujuan untuk mengukur pencapaian atau prestasi setelah diberikan materi melalui media. Penyusunan tes berdasarkan indikator hasil belajar yang disusun menjadi soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar.

5. Teknik analisis data

a. Analisis isi

Data kualitatif yang berbentuk masukan, tanggapan dan saran dari ahli media dan ahli materi tentang pengembangan media, yang berupa komentar dan saran yang nantinya dapat digunakan untuk penyempurnaan produk.

b. Analisis deskriptif prosentase

Diperoleh dari hasil penilaian angket melalui uji ahli materi, uji ahli media. Data tersebut dinilai berdasarkan penilaian deskriptif dengan teknik prosentase. Data yang diperoleh diolah menggunakan rumus tersebut kemudian dianalisis dengan frekuensi jawaban tiap alternatif sesuai dengan bobot skor yaitu, satu, dua, tiga, empat, dan lima. Setelah data diperoleh, kemudian perhitungan rating dapat dilakukan dengan rumus yang dipergunakan untuk melihat kelayakan media dari hasil angket yaitu :

- a. Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek).

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100 \%$$

(Arthana, 2005:103)

Teknik perhitungan PSA (Prosentase Setiap Aspek) digunakan untuk menghitung prosentase dari setiap aspek variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi.

- b. Teknik perhitungan PSP (Prosentase Setiap Program)

$$PSP = \frac{\sum \text{alternatif semua aspek}}{\sum \text{jumlah aspek}}$$

(Arthana, 2005:103)

Teknik perhitungan PSP (Prosentase Setiap Program) digunakan untuk menghitung prosentase semua aspek yang mempunyai kesamaan yang pada akhirnya menjadi satu penilaian yang telah ditentukan.

Pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria penilaian adalah :

Presentase	Kriteria	Keterangan
81 % -100%	Sangat baik	Media layak digunakan (tanpa revisi)
61% - 80%	Baik	Media layak digunakan (tanpa revisi)
41% - 60%	Cukup baik	Media belum layak digunakan (revisi)
21%-40%	Kurang baik	Media belum layak digunakan (revisi)
0% - 20%	Sangat tidak baik	Media belum layak digunakan (revisi)

(Arikunto, 1998:57 dalam Arthana 2005 : 80)

Data Tes dengan Rumus uji t untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

hasil yang didapat selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus:



Dengan keterangan :

- M_d = mean dari perbedaan pre test dengan pots test (*post test – pre test*).
- xd = deviasi masing-masing subjek ($d-M_d$)
- $\sum Mx^2d$ = jumlah kuadrat deviasi
- N = subyek pada sampel
- $d.b$ = ditentukan dengan $N-1$

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba lapangan pada siswa SDN Sumberejo 2 Pakal Surabaya. Data uji coba sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan media video boneka menggunakan model pengembangan R&D Borg&Gall memperoleh hasil analisis pada angket Ahli materi untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 100%, variable pengertian yang menyeluruh mendapatkan nilai 100%*, variable motivasi mendapatkan nilai 100%, variable *Age appropriatnes* mendapatkan nilai 100%, variabel keakuratan isi mendapatkan nilai 100%, variabel efektifitas mendapatkan nilai 100%, sehingga hasil angket uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada ahli media untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 86.66%, variable *comprehention* mendapatkan nilai 87.5%, variabel keakuratan isi mendapatkan nilai 100%, variable standart teknis mendapatkan nilai 90%, dan variable efektifitas mendapatkan nilai 100%, sehingga hasil angket ahli

media memperoleh nilai rata-rata 89.23% dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba perorangan untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 94.44%, variable *comprehention* mendapatkan nilai 91.66%, sehingga hasil angket uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok kecil untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 91.66%, variable *comprehention* mendapatkan nilai 100%, sehingga hasil angket uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 95.83% dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba perorangan untuk variable daya tarik/*Appeal* mendapatkan nilai 92.72%, variable *comprehention* mendapatkan nilai 100%, sehingga hasil angket uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 96.36% dengan kategori ” **baik sekali** ” (Arikunto, 2008:37).

Dari perhitungan hasil tes menggunakan uji t diperoleh berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikasi 5% $db = 35-1 = 34$. Sehingga diperoleh t tabel yaitu 2.021, ternyata t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4.81 \geq 2.021$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media video boneka tangan berjudul ayo berteman.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembangan di SDN Sumberejo II Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan pada data yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

- a. Media video pembelajaran tentang mengenal pentingnya harga diri telah diuji cobakan serta direvisi pada ahli materi yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik 100 %, ahli materi II memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, ahli media I memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, ahli media II memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. dengan menggunakan skala penilaian Arthana (2005:80). Dengan hasil yang diperoleh maka media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas III SDN Sumberejo II Surabaya.
- b. Hasil belajar siswa mempunyai pengaruh pada penggunaan media dan tidak menggunakan media dengan data yang

diperoleh 2.00 < < 2.66. sehingga adanya peningkatan pembelajaran tentang mengenal pentingnya harga diri pada siswa kelas III SDN Sumberejo II Surabaya.

2. Saran

1. Saran pemanfaatan

Ditunjukkan untuk guru dalam memanfaatkan media video boneka tangan yang telah dikembangkan, diantaranya :

- a. Dalam penerapan media video boneka tangan dalam proses pembelajaran, peran guru masih sangat diperlukan, apabila durasi media video yang panjang. Lebih baik pada durasi setiap 05:00 diberi jeda, dan guru memberikan umpan balik untuk mengendalikan situasi siswa agar kembali fokus memperhatikan media video boneka tangan.
- b. Perhatian dalam pembelajaran peran guru yang masih sangat diperlukan untuk mengendalikan situasi dan kondisi siswa agar tetap fokus dalam menyimak media video boneka
- c. mengendalikan situasi dan kondisi siswa agar tetap fokus dalam menyimak media video boneka

2. Saran pengembangan produk lebih lanjut

- a. Materi yang akan diterapkan dalam media perlu diperhatikan, ambil satu fokus materi yang digunakan untuk pengembangan.
- b. Durasi media perlu diperhatikan karena berhubungan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. (1977). Definisi Teknologi Pendidikan. PT Raja Grafindo Presada.

Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Arthana, Ketut & Damajanti Kusuma Dewi. (2005). Evaluasi Media Pembelajaran. Surabaya : UNESA.

Bakry, Noor. (2004). Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta : Liberty Yogyakarta.

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Bandung : Satu Nusa Studio.

Fajariyah, Nur. (2012). Asuh Keperawatan dengan Gangguan Harga Diri Rendah. Jakarta : Trans Info Media.

Haryanto. 28 Januari 2010. Pengertian Harga Diri. Dalam <http://belajarpsikologi.com/pengertian-harga-diri/> diakses pada tanggal 15 Agustus 2013 pukul 11.30

Munadi, Yudhi. (2010). Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta : Gaung Persada Press.

Putra, Nusa. (2012). Research & Development. Jakarta : PT Raja Grafindo Presada.

Prasetyo, Zudhan K. (2012). *Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian*. Surakarta : Universitas Negeri Sebelas Maret

Riyana, Cheppy. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video.

Rumampuk, Dientje. (1988). Media Instruksional IPS. Jakarta : Departement Pendidikan

Sadiman, Arief, dkk. (2010). Media Pendidikan. Jakarta : Rajawali Pres.

Sartika, Fadhilah. (2013). Meningkatkan ektivitas dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pokok bahasan harga diri menggunakan media buku cerita bergambar siswa kelas III SDN 7 Kedunggebang kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2010/2011. <http://hdl.handle.net/123456789/13440> diunduh pada tanggal 24 Februari 2014 pukul 17.00

Seels, Barbara, dan Rita C. Richey. (1994). Teknologi Pembelajaran, definisi dan kawasannya. Jakarta : Seri Pustaka Teknologi Pendidikan

Slamet, dkk. (2008). Pendidikan Kewarganegaraan 3. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. (1989). Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Sugiono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Alfabeta : Bandung.

Sukmadinata, Nana S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Suparno, Paul. (2005). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta : Kanisius

Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. (2007). Media Pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima.

Syah, Muhibbin. (2010). Psikologi Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Syamsuri. 2010. Peningkatan Kompetensi Guru untuk Meningkatkan minat siswa pada bidang mipa. [Kappa.binus.ac.id](http://kappa.binus.ac.id). diunduh pada 24 Februari 2014 pukul 17.00

Ulfah, Meuthia. Efektivitas Pembelajaran dengan Media Panggung Boneka dan Komik Transparansi dalam Membentuk Sikap Moral Siswa Sekolah Dasar. UNESA.

Zuriah, Nurul. (2011). Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Prespektif Perubahan. Jakarta : Bumi Aksara.