



**PUPPET BETON STORY BERBANTUAN GAWAI UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA**

Dian Perdana Sulistya Rosid

SDN 2 Arubatang

Contributor Email: deeyanperdana@gmail.com

Abstract

The research objectives were to improve children's learning activities and outcomes through puppet BETON story scaffolded with gadget. A classroom research was conducted at the fifth grade children at Public Elementary School 2 Tarubatang, District of Boyolali in semester II academic year 2016/2017. Learning was initiated with information on media and they continued telling incidence around proclamation of the Indonesia Republic. Data were analyzed descriptively and qualitatively. Analysis results show that children's most active efforts are evident in observation and communication of contents. Moreover, children's learning outcomes improved to a mean score 80.76 with minimum mastery level 86.6%.

Keywords: *Puppet Beton Story, Gadget, Proclamation*

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan Somantri (2001:89). IPS di sekolah dasar berdiri sendiri sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak terdiri dari sub mata pelajaran. Hal senada juga disampaikan oleh Winataputra et.al (2012:137) bahwa IPS dalam tradisi ilmu sosial untuk Sekolah Dasar (SD) dalam bentuk mata pelajaran IPS terpadu. Dinyatakan lebih jauh bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS Kelas V di SD yang menjadi topik dalam inovasi pembelajaran ini adalah materi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dimana pada materi ini siswa diharapkan mampu memahami tahapan-tahapan peristiwa yang mendorong lahirnya proklamasi kemerdekaan serta mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh pejuang nasional serta perannya dalam peristiwa tersebut. Dalam menyampaikan materi sejarah sering kali guru memilih metode ceramah, selain praktis guru beranggapan dengan bercerita siswa sudah cukup mendapatkan gambaran dan informasi tentang materi yang disampaikan.

Dari hasil refleksi pembelajaran IPS materi proklamasi kepada 26 siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Tarubatang 2. Diperoleh hasil test uji kompetensi dengan nilai rerata 62,70 dan hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (70). Dengan kata lain siswa yang dapat menuntaskan materi hanya 30,6%. Beberapa hal yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah: (1) materi pembelajaran peristiwa proklamasi yang disampaikan merupakan materi sejarah, yang pada umumnya disampaikan guru dengan metode ceramah/cerita, untuk memberikan gambaran kejadian kepada siswa. Hal ini secara tidak langsung menyebabkan pembelajaran hanya berpusat pada guru yang berdampak

munculnya perilaku pasif dan bosan pada siswa; (2) pada proses pembelajaran berlangsung, guru tidak banyak melibatkan aktivitas siswa, kegiatan belajar hanya dilanjutkan dengan melengkapi tugas di LKS dengan buku sebagai satu-satunya sumber informasi belajar.

Untuk mengatasi ketersediaan sumber informasi yang dapat merangsang keingintahuan siswa dalam mempelajari peristiwa proklamasi diperlukan hal yang kongkrit dan menarik agar siswa mendapatkan pemahaman secara efektif. Pemilihan media pembelajaran mempunyai peran yang besar terhadap keberlangsungan proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menjadi daya tarik atau sumber perhatian siswa serta dapat menghadirkan gambaran lebih kongkrit dari pada hanya sekedar cerita monolog dari guru.

Puppet berasal dari bahasa Inggris yang berarti boneka, Kimberly (2009:24) menyatakan bahwa *hand puppet* atau boneka tangan adalah boneka yang terdiri dari tubuh dan kepala, yang dapat digerakkan dengan mudah menggunakan tangan, untuk memainkannya seseorang memasukkan tangan ke dalamnya dan menggerakkan dengan tangannya. Sedangkan Hornby (Oxford Dictionary, 2010:1990) *puppet* dideskripsikan "*a model of a person or an animal that can be made to move.*" Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *puppet* merupakan boneka yang dapat digerakkan dan dimainkan menggunakan tangan. Boneka dapat berupa model yang berkarakter manusia maupun hewan, atau dengan kata lain *puppet* merupakan bentuk tiruan mini dari makhluk hidup. *Puppet* dapat dibuat dari bahan apa saja semisal kain, kertas, karton atau tanah liat selama dapat mempresentasikan model yang diwakilinya. Dalam inovasi pembelajaran ini yang dimaksud dengan *puppet BETON* adalah akronim dari boneka tangan berbahan utama kardus bekas yang mempunyai karakter tokoh pahlawan nasional. Tujuan penggunaan *puppet BETON* adalah untuk memberikan gambaran lebih nyata tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi sehingga siswa dapat menyentuh, melihat dan membayangkannya.

Sedangkan *Story* menurut Hornby (Oxford Dictionary, 2010:1472) dideskripsikan "*a discription of event that the writer or speaker has invented in*

order to entertain people". Yaitu sebuah kegiatan untuk menggambarkan cerita atau kejadian dari seorang penulis atau pembicara dengan tujuan untuk menghibur. Sehingga apabila kedua pernyataan digabungkan secara lengkap maka dapat dimaknai *puppet BETON story* merupakan sebuah kegiatan bercerita tentang sebuah kejadian atau peristiwa dengan media perantara berupa boneka berkarakter tokoh nasional sehingga pemirsa (siswa) dapat memperoleh gambaran dengan lebih konkrit.

Gawai menurut kamus *online* kbki. kemdikbud mempunyai makna sebuah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; *gadget*. Gawai juga sering disebut dengan telepon pintar, sebagian besar orang mewajibkan piranti ini untuk dimiliki. Bahkan menurut Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika bahwa sejak tahun 2013 jumlah gawai pada saat itu telah melampaui jumlah penduduk Indonesia yang terpaut sekitar 10 juta angka. Dan diperkirakan akan terus merangkak naik setiap tahunnya. Jika dilihat dari kegunaan gawai mempunyai banyak kelebihan mulai dari sarana komunikasi, berselancar di internet, mengoperasikan *ms.office* hingga aneka macam permainan. Gawai mudah sekali digunakan pengguna dapat memberikan perintah berupa, ketukan, cubitan dan geseran yang bagi anak-anak sangat menyenangkan.

Gawai mempunyai keunggulan dapat menampilkan teks, gambar, suara, animasi dan video sehingga sangat cocok digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Hal ini jika dihubungkan dengan pendapat Suprihatiningrum (2014: 319) "media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran." Maka gawai termasuk didalamnya, gawai dapat menampilkan dan memberikan informasi (bahan pelajaran) dengan sangat optimal. Gawai memiliki tiga ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif (merekonstruksi kejadian yang dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu), ciri manipulatif (memanipulasi kejadian) dan ciri distributif (aplikasi yang digunakan dapat disebarluaskan).

Uraian di atas sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:4), bahwa "manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan dari guru sehingga menghindari kebosanan siswa;
4. Siswa dapat melakukan banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, demonstrasi, dan lain-lain;"

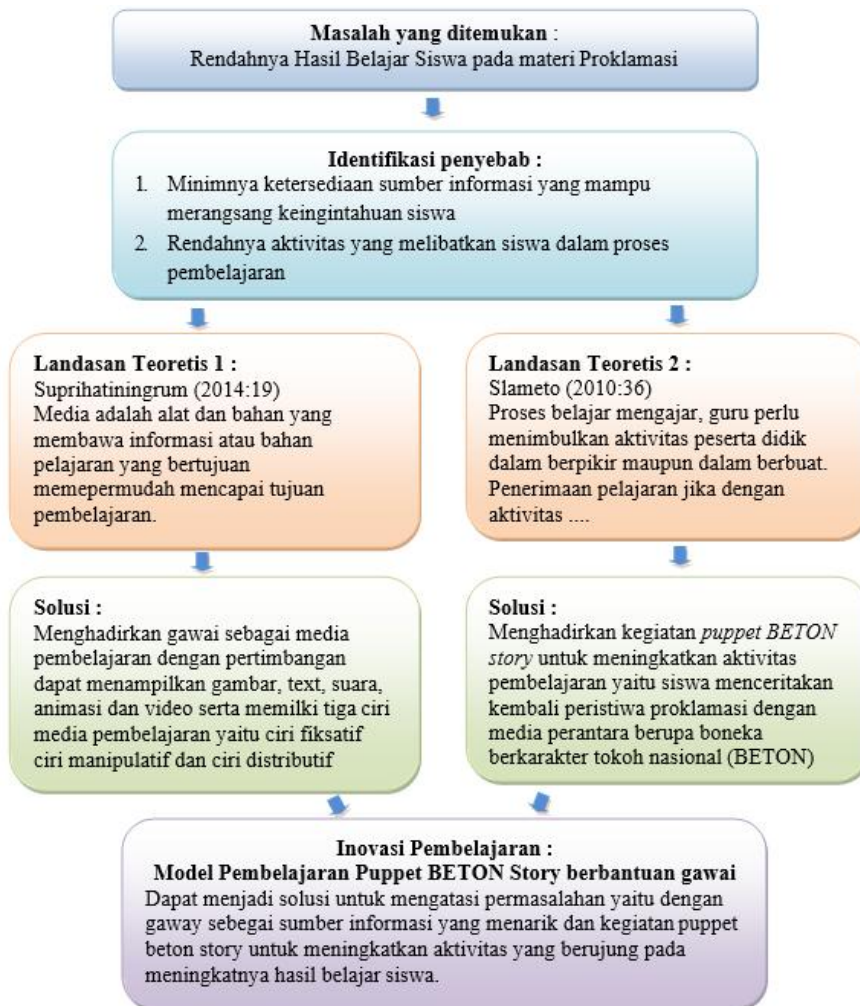
Pada akhirnya permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu minimnya ketersediaan sumber informasi dan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan dapat teratasi dengan menghadirkan gawai sebagai sumber belajar yang menarik sedangkan aktivitas siswa terutama dalam ketrampilan mengomunikasikan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita berbantuan boneka berkarakter tokoh nasional (*BETON*).

Pemikiran yang disamp aikan di atas melandasi pembuatan karya inovasi pembelajaran dengan tema *puppet BETON story* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang diharapkan berujung pada peningkatan hasil belajar siswa, sebuah model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan proses yang menuntun siswa untuk melihat, mengamati, menanya, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Sehingga secara umum sebuah pembelajaran dapat menjadi rujukan dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi dalam menumbuhkembangkan potensi, kemampuan dan ketrampilan siswa.

B. Metode

Berangkat dari sebuah kondisi hasil refleksi pembelajaran yang ditemukan oleh peneliti se usai melakukan pembelajaran IPS materi proklamasi kepada 26 siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Tarubatang 2. Diperoleh data hasil test uji kompetensi dengan nilai rerata 62,72 dan hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas

70 (KKM). Dengan kata lain siswa yang dapat menuntaskan materi baru 30,77%. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan evaluasi penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan pendekatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penemuan Inovasi Pembelajaran

Sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan, kemudian disusun pengembangan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berdasarkan analisis pada Gambar 1, ada tiga hal yang kemudian disiapkan yaitu:




1. Bahan tayang berupa aplikasi yang dimainkan melalui gawai sebagai media dan sumber belajar siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam materi proklamasi. Bahan tayang yang tepat untuk digunakan dan mempunyai kemampuan memberikan gambaran kongkrit bagi siswa adalah berupa video atau animasi berupa gabungan teks, suara, gambar yang bergerak untuk mendukung visualisasi/gambaran urutan peristiwa proklamasi. Bahan tayang berupa aplikasi dalam gawai ini akan dibuat sendiri oleh peneliti agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Aplikasi tersebut kemudian dikonsultasikan baik kepada rekan guru dalam KKG, kepala sekolah maupun pengawas untuk mendapatkan masukan dan validasi kelayakan media pembelajaran.
2. *Puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional yang digunakan siswa sebagai media bercerita atau menceritakan kembali peristiwa seputar proklamasi berdasarkan informasi yang sudah mereka peroleh melalui pengamatan yang berulang-ulang dari aplikasi dalam gawai. *Puppet BETON* akan dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas pakai yaitu kardus bekas, kemudian dipotong sesuai pola/boneka dengan bagian kepala ditemplei foto tokoh pahlawan sehingga mewakili karakter tokoh pahlawan yang dikehendaki.
3. Sintak pembelajaran atau langkah-langkah yang harus disiapkan dan dilakukan baik oleh guru maupun siswa pada saat mengaplikasikan model pembelajaran *puppet BETON story* di dalam kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sintak pembelajaran menggunakan pendekatan *student centered* (berpusat pada siswa), sehingga dalam kegiatan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, mulai dari kegiatan mengamati, menanya, mengasosiasi hingga menkomunikasikan.

Rancangan kegiatan di atas menjadi dasar implementasi ide dasar inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story*. Rancangan ide inovasi pembelajaran ini kemudian diwujudkan melalui langkah-langkah realisasi sebagai berikut:

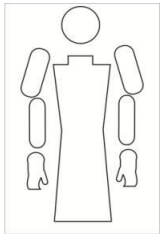



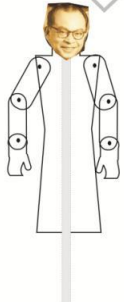
1. Pembuatan bahan tayang berupa aplikasi dalam gawai direalisasikan dengan pembuatan *storyboard* atau sketsa awal dari urutan peristiwa proklamasi. Proses pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan komputer berbantuan *software macromedia flash* dan *correl draw*. Garis besar pembuatan aplikasi disajikan dalam Tabel 1.
2. Pembuatan *Puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional menggunakan bahan utama kardus bekas dan gambar pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi. Kegiatan pembuatan direncanakan melibatkan siswa dengan urutan seperti pada Gambar 2.
3. Menyusun sintak model pembelajaran *Puppet BETON story* secara garis besar dapat diamati pada Gambar 3.
4. Kegiatan penyusunan langkah-langkah pembelajaran kemudian dituangkan ke dalam bentuk RPP/skenario pembelajaran dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Puppet BETON story* di dalam kelas.

Tabel 1. Langkah pembuatan bahan tayang.

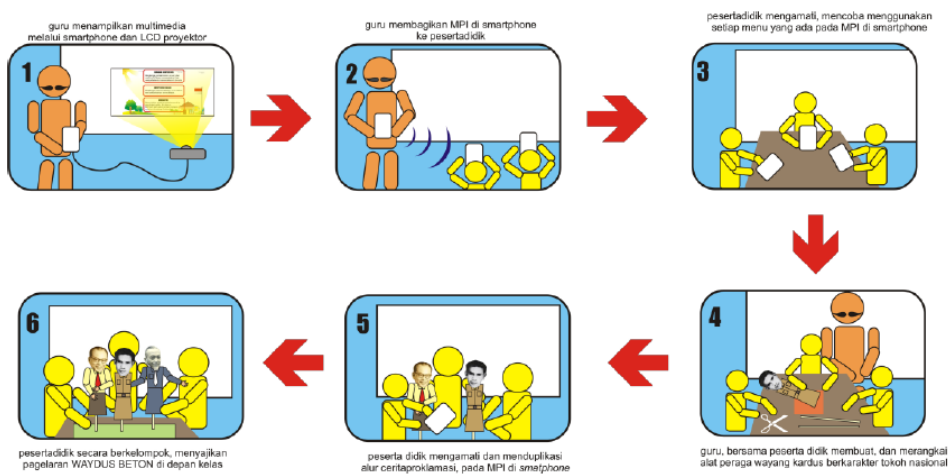
No	Tayangan Aplikasi	Kegiatan
1	 <p>STANDAR KOMPETENSI Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia</p> <p>KOMPETENSI DASAR Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.</p> <p>INDIKATOR Menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi sekitar Proklamasi Memouris garis waktu tentang sejarah peristiwa menjelang Proklamasi</p>	Tampilan awal berupa judul dan penyampaian SD, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran.

<p>2</p>		<p>Pembuatan tokoh-tokoh berkarakter pahlawan nasional atau <i>Puppet BETON</i> dalam bentuk <i>virtual</i>. Untuk memudahkan siswa dalam kegiatan mengenali dan menduplikasi tokoh dan cerita</p>
<p>3</p>		<p>Pembuatan alur cerita mengenai proses terjadinya proklamasi kemerdekaan</p>
<p>4</p>		<p>Membuat animasi dengan menggabungkan teks, suara dan gambar untuk mendeskripsikan secara visual situasi peristiwa proklamasi.</p>

(Aplikasi berjudul proklamasi1.apk dapat diunduh di <https://drive.google.com/open?id=0B--nu4M0M5-CLXRIUXBBeWQyejg>).

1. Buatlah pola diatas kardus bekas 
2. Potong gambar pada pola dan lubangi ujung potongan gambar dengan paku 
3. Masukkan benang kasar pada lubang dan satukan tiap potongan gambar dan buat simpul di kedua sisi. 
4. Dan jika semua potongan pada pola selesai akan menjadi seperti ini, kemudian tempelkan pada bilah kayu. 
5. Siapkan gambar muka pahlawan nasional dan potong hanya dibagian muka tempelkan pada kepala wayang yang sudah jadi 
6. Warnai badan wayang kardus dan siap dipentaskan

Gambar 2 : Langkah-langkah pembuatan *puppet BETON Story*



Gambar 3. Infografis sintak *Puppet BETON Story*

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan tiga kali pertemuan (3x35 menit). Pada pertemuan pertama diawali dengan berdoa dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan kegiatan apersepsi berupa pertanyaan seputar peristiwa proklamasi beserta tokoh-tokoh pahlawannya. Pada awalnya hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Kegiatan dilanjutkan dengan menayangkan aplikasi dari gawai ke layar. Ketertarikan siswa terlihat pada saat sesi penayangan ini, guru memberikan tambahan informasi dari bahan tayang. Kegiatan berikutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa. Guru memberi pinjaman tiap kelompok satu gawai, dan siswa diminta mengamati dan mengisi LKS yang sudah dibagikan, yaitu melengkapi tabel garis waktu atau tanggal-tanggal dan peristiwa penting seputar proklamasi, siswa dapat memanfaatkan aplikasi dalam gawainya untuk menyelesaikan tugas. Pada pertemuan berikutnya diminta membawa perlengkapan untuk membuat *puppet BETON* atau boneka berkarakter tokoh nasional seperti yang terlihat dalam gawai.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diawali dengan membuat *puppet BETON*. Guru membagikan lembar cara membuat puppet dari kardus bekas (Gambar 2). Siswa dengan antusias berebut bertanya bagaimana cara membuatnya. Siswa memperlihatkan aktivitas yang menggemirakan saat membuat *puppet BETON*, sama seperti pertemuan sebelumnya saat melakukan pengamatan melalui gawai. Kegiatan menemui sedikit kendala karena siswa kebingungan dalam menentukan ukuran tubuh boneka, maka guru harus membuatkan satu model dulu untuk kemudian ditiru oleh siswa. Guru melanjutkan kegiatan dengan membagikan gambar tokoh-tokoh pahlawan nasional yang terlibat dalam peristiwa proklamasi. Bagian wajah gambar tokoh dipotong kemudian ditempel pada kepala boneka, selanjutnya siswa diberi kebebasan untuk mewarnai baju pada boneka kardus.

Selama pembuatan *puppet BETON* berlangsung, terlihat antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Setiap kelompok menyelesaikan tugas dengan membuat 12 tokoh yang berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan. Kegiatan dilanjutkan dengan menceritakan peristiwa dan

kejadian-kejadian seputar proklamasi. Siswa cukup menduplikasi apa yang sudah diamati dari aplikasi dalam gawai. Secara berkelompok siswa kembali mengamati animasi cerita proklamasi, melalui gawai. Mereka berdiskusi, membagi peran serta berlatih menceritakan peristiwa proklamasi. Dengan senang siswa melatih dialog sesuai dengan tokoh yang dipegangnya. Keuntungan dari media gawai adalah, siswa dapat mengulang-ulang materi hingga menemukan pemahaman. Kegiatan diakhiri dengan pemberian alamat untuk mengunduh aplikasi, sehingga mereka bisa berlatih dirumah, dengan gawai yang mereka miliki.

Pada pertemuan ketiga, guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dan membagikan hasil LKS. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita menggunakan *puppet BETON* dengan tema peristiwa proklamasi. Kondisi meja kelas diatur secara berkelompok dengan posisi memutari meja yang digunakan untuk kegiatan pagelaran. Meja utama diletakkan di depan kelas lengkap dengan batang pisang untuk menancapkan *puppet BETON*. Pengkondisian berjalan dengan cepat, siswa sudah tidak sabar ingin segera melakukan pementasan.

Kegiatan bercerita dimulai, Guru menawarkan bagi kelompok yang paling siap untuk memulai terlebih dahulu, kelompok 1 mengacungkan tangannya meminta untuk tampil terlebih dahulu (Gambar 4). Kegiatan bercerita yang ditampilkan oleh kelompok 1 sudah cukup baik, meskipun kurang runtut dan masih diselingi canda tawa karena dipicu oleh anggota kelompok yang lupa dialog dan nama tokohnya. Siswa yang mengamati pagelaran terkadang memberikan koreksi, dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing. Kegiatan bercerita dilanjutkan oleh penampilan kelompok berikutnya, setiap siswa terlihat semangat dan penuh antusias menunjukkan tingginya aktivitas dalam pembelajaran. Guru selalu memberikan bimbingan, arahan dan pembetulan kepada siswa yang mengalami kesulitan saat bercerita. Kegiatan diakhiri, guru memberikan kembali penguatan dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang ditemukan selama kegiatan bercerita berlangsung, sebelum ditutup dengan doa guru memberitahukan test uji kompetensi (UK), pada pertemuan berikutnya.



Gambar 4. Siswa mengomunikasikan puppet *BETON Story*
Rangkaian kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai diakhiri dengan uji kompetensi. Hasil UK akan dianalisis sebagai pertimbangan hasil dari pengaplikasian inovasi pembelajaran di dalam kelas.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siswa

Yamin (2007:75) menjelaskan bahwa “pembelajaran yang dilakukan di kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Peran guru adalah membantu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar, dan potensi yang dimiliki peserta didik secara penuh sehingga pembelajaran menjadi efektif.” Pembelajaran efektif berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik turut serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga menumbuhkembangkan kondisi belajar mandiri pada peserta didik. Dari pendapat tersebut dapat dilihat fungsi guru sebagai sumber informasi tunggal tidak lagi relevan dengan kebutuhan siswa, pembelajaran menjadi tidak efektif dan menimbulkan kebosanan pada siswa yang berdampak pada minimnya hasil belajar. Keputusan guru dalam menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi proklamasi yang dikemukakan di awal jelas membutuhkan perbaikan.

Untuk menjaring penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat diidentifikasi beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan, mulai dari gambar, poster, wayang, video hingga telepon pintar (gawai). Hasil interaksi dengan siswa dari beberapa media yang ditawarkan, gawai mendapatkan perhatian paling besar, dari 26 anak 20 diantaranya memilih gawai sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi mengingat gawai merupakan salah satu produk teknologi informasi yang populer dan diminati tidak.

Melalui pengembangan metode pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan aktivitas siswa yang meliputi: mengamati, menanya, mengasosiasi menyimpulkan dan mengomunikasikan diperoleh hasil pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai dalam lembar observasi pembelajaran yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas siswa

No.	Indikator	Skor Rerata	Katagori
1	Mengamati	3,7	Sangat Baik
2	Menanya	3,3	Sangat Baik
3	Mengasosiasi	3,0	Baik
4	Menyimpulkan	3,3	Sangat Baik
5	Mengomunikasikan	3,7	Sangat Baik
	Rata-rata	3,5	

Pada lembar observasi aktivitas siswa semua indikator menunjukkan rata-rata berkriteria sangat baik dengan aspek yang menonjol yaitu pada aspek mengamati dan mengomunikasikan. Dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam membelajarkan materi proklamasi kepada siswa SD kelas V yang berusia 7-11 tahun yang berada pada tingkat perkembangan operasional kongkrit. Media pembelajaran dengan *puppet Beton* mampu menjadi daya tarik/perhatian siswa dan juga dapat menghadirkan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Metode ini dapat memacu siswa untuk terlibat secara aktif dan mendapatkan gambaran lebih nyata pada objek pembelajaran. hanya oleh anak usia sekolah dasar, tetapi juga oleh semua golongan umur.

Aktivitas paling tinggi dalam pendekatan ketrampilan proses dan juga dalam pendekatan inkuiri yang diadopsi pada kurikulum 2013 adalah kemampuan siswa dalam mengomunikasikan, maka kemampuan ini yang harus didorong dan ditumbuhkembangkan kepada setiap siswa. Dengan dapat berkomunikasi siswa tersebut sudah menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran ada informasi yang diterima, tersimpan, terpikirkan dan terolah, sehingga pembelajaran yang sudah diterima tidak berlalu begitu saja.

Mengingat tidak setiap siswa memiliki kemampuan yang baik dalam mengomunikasikan, sebagian membutuhkan dorongan dan rangsangan agar mampu berkomunikasi, apalagi jika harus tampil di depan kelas. Untuk menyiasati hal ini diperlukan upaya yaitu dengan menghadirkan boneka *puppet* dengan karakter sesuai materi yang dibelajarkan. Berhubung materinya seputar proklamasi maka boneka yang dihadirkan berkarakter tokoh nasional seperti Soekarno, Hatta, Ahmad Subardjo dan lainnya. Hal ini dapat dibenarkan jika dihubungkan dengan pernyataan (Sulianto, et.al, 2014: 10) bahwa "boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka." Dari uraian tersebut, maka sangatlah tepat jika dalam pembelajaran materi proklamasi yang membutuhkan pemahaman dan gambaran kongkrit cerita lahirnya Bangsa Indonesia, digunakan metode *puppet story* dengan tokoh berkarakter pahlawan nasional. Siswa akan terbantu dalam membangun imajinasi dan termotivasi untuk dapat mengomunikasikan peristiwa proklamasi, setelah mendapatkan informasi yang didapatkan secara menyenangkan melalui media pembelajaran gawai.

Gawai mempunyai kelebihan dapat menampilkan gambar, text, suara, animasi, serta tombol-tombol navigasi yang dapat melibatkan siswa secara interaktif dalam penggunaannya. Diharapkan dengan menggunakan media gawai gambaran cerita peristiwa proklamasi dapat

ditampilkan dengan lebih kongkrit, melalui gambar, video atau animasi yang menarik perhatian siswa. Gawai juga dapat digunakan secara klasikal, berkelompok maupun individu. Sehingga kehadiran gawai dapat menjadi solusi dari permasalahan yang pertama yaitu adanya sumber informasi yang dapat merangsang keingintahuan siswa.

Jika dihubungkan dengan pendapat (Sulianto, et. al, 2014 :10) bahwa “boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.” Maka pemilihan *puppet BETON story* sudah tepat untuk dihadirkan sebagai solusi model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran materi proklamasi. Untuk lebih mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *puppet BETON story* maka guru tidak bertindak sebagai pencerita tetapi siswa diharapkan lebih mendominasi mengambil peran tersebut. Secara berkelompok siswa dapat membagi peran dari tiap tokoh pahlawan nasional dan menceritakan kembali cerita proklamasi, siswa dapat memperoleh informasi dari sumber belajar mana saja, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya membaca dan menghafal, namun mereka juga mampu menceritakan kembali informasi tersebut dengan kata-kata mereka sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan yang kedua yaitu rendahnya aktivitas yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, jika mencermati penjelasan Slameto (2010:36) “bahwa proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun dalam berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan dalam bentuk yang berbeda.” Maka diperlukan model pembelajaran dengan sintaks yang dapat mendorong dan mengukur aktivitas siswa, dari teori diatas sangat ditekankan bahwa siswa harus mampu memikirkan, mengolah dan mengeluarkan pemikiran yang diperolehnya dalam bentuk yang berbeda bisa berupa tulisan, lisan maupun berupa bentuk psikomotor seperti bermain peran, berdialog dan lainnya.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2011:22) mendefinisikan “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Pada pengembangan inovasi pembelajaran ini hasil belajar dibatasi pada bidang kognitif yang diukur melalui test uji kompetensi di akhir kegiatan pembelajaran dan dibandingkan dengan nilai uji kompetensi pada awal kegiatan.

Hasil penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan gawai dan *puppet BETON story* kepada siswa setelah melaksanakan test uji kompetensi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Test Uji Kompetensi Siswa

Hasil Uji Kompetensi	Pre test	Post test
Persentase Ketuntasan Pesertadidik	30,77%	88,46%
Persentase Ketidaktuntasan Pesertadidik	69,23%	11,54%
Nilai Rerata	62,72	81,04

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelumnya (62,72% menjadi 81,04%).

Melihat pencapaian indikator-indikator penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar materi proklamasi, pada siswa kelas V SDN Tarubatang 2 Tahun Pelajaran 2016/2017. Media pembelajaran yang menjadi tambahan sumber belajar berupa bahan tayang dalam gawai mampu menjadi daya tarik siswa dalam memperoleh informasi materi pembelajaran. Hal ini berkesuaian jika dihubungkan dengan pendapat Suprihatiningrum (2014 : 319) bahwa “media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa

informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan memepermudah mencapai tujuan pembelajaran”.

Penggunaan *puppet BETON story* yaitu siswa menceritakan peristiwa proklamasi dengan bantuan boneka berkarakter tokoh nasional mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa dalam bercerita menunjukkan informasi yang didapat selama kegiatan pembelajaran dimaknai dengan baik oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:36) yang menyatakan bahwa “pada proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun dalam berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan dalam bentuk yang berbeda”. Kesesuaian hasil aplikasi inovasi pembelajaran dengan sumber-sumber di atas ditunjukkan dengan capaian aktivitas siswa yang menunjukkan skor rerata 3,5 atau berkriteria sangat baik terutama pada aspek mengamati dan mengomunikasikan. Peningkatan aktivitas siswa ini diikuti dengan meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang dapat menuntaskan KKM, dari 30,77% menjadi 88,46%.

Dari paparan di atas secara teoretik menunjukkan hubungan sebab akibat antara meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mempunyai dampak pada peningkatan hasil belajar. Maka jelas inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* mempunyai tujuan yang sama yaitu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yaitu melakukan pengamatan sumber belajar dan mengomunikasikan informasi yang sudah diperoleh sehingga pengalaman tersebut berbekas dibenak siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar.

Temuan masalah di atas memberikan bukti bahwa metode ceramah kurang efektif diterapkan dalam membelajarkan materi sejarah, siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar. Maka penting sekali untuk dilakukan perbaikan baik metode maupun media pembelajaran. Dengan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran

puppet BETON story berbantuan gawai, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk aktif, kreatif, dan komunikatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki hasil belajar yang mereka peroleh pada kegiatan sebelumnya.

Kegiatan diseminasi dilakukan dalam kegiatan KKG Gugus Merbabu 2 Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali, yang rutin dilaksanakan setiap 2 minggu sekali, yaitu pada hari Kamis, 6 April 2017 bertempat di SD Negeri 1 Jeruk. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru dari 7 SD dengan jumlah keseluruhan 46 orang. Kegiatan diseminasi diawali dengan mempresentasikan inovasi pembelajaran, dari langkah-langkah pembuatan hingga pengaplikasian dalam pembelajaran, bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran dan bagaimana capaian hasil pembelajaran yang diperoleh siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan membagikan aplikasi ke peserta melalui jaringan nirkabel. Setiap peserta menginstalasi dan mencoba aplikasi dengan judul "*Puppet Story* Proklamasi". Beberapa pertanyaan tentang keterbatasan jumlah gawai dibandingkan dengan jumlah siswa atau kelompok belajar, dapat dijawab misalnya dengan meminjam gawai dari guru yang lain di sekolah masing-masing.

Dari kegiatan diseminasi tersebut didapat informasi kelayakan tentang media yang digunakan maupun model pembelajaran *Puppet BETON story* berbantuan gawai melalui angket yang diberikan sesuai kegiatan dilakukan (Tabel 4). Pada Tabel 4 dapat dilihat rata-rata kriteria mempunyai kategori sangat tinggi, sehingga disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan model pembelajaran *Puppet BETON story* berbantuan gawai dalam membelajarkan materi proklamasi bermanfaat dan layak digunakan/diadopsi di sekolah-sekolah lainnya.

Tabel 4. Rekapitulasi Kriteria Kelayakan Media dan Model Pembelajaran

No	Kriteria	Jumlah					Kategori
		1	2	3	4	5	
Media Bahan Tayang dalam Gawai							
1	Mudah dalam penggunaan			3	5	38	Sangat tinggi
2	Menarik bagi siswa			2	2	42	Sangat tinggi
3	Kedalaman materi			4	17	25	Tinggi

4	Sesuai dengan tujuan	1	2	43	Sangat tinggi
5	Mudah diduplikasi	8	20	18	Tinggi
Media Puppet BETON					
1	Mudah pembuatan	4	6	36	Sangat tinggi
2	Menarik bagi siswa	2	5	39	Sangat tinggi
3	Sesuai dengan tujuan	6	22	18	tinggi
4	Membantu siswa dalam mengomunikasikan hasil	2	2	42	Sangat tinggi
Model Pembelajaran Puppet BETON story berbantuan gawai					
1	Sesuai dengan tuntutan kurikulum (K-13)		2	44	Sangat tinggi
2	Mempunyai sintak yang jelas	1	9	36	Tinggi
3	Membantu siswa dalam menuntaskan materi		14	32	Tinggi
4	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	2	2	42	Sangat tinggi
5	Mudah diaplikasikan di		2	44	Sangat tinggi

Keterangan: (37-46: sangat tinggi, 24-36: tinggi, 12-23: cukup, 0-11: rendah)

D. Penutup

Penggunaan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai pada peserta didik kelas V SDN Tarubatang 2 Tahun Pelajaran 2016/2017 pada materi proklamasi dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran *puppet BETON story* siswa dapat mengikuti serta menangkap makna dari setiap sintak yang dilakukan. Inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran. Gawai dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam melakukan pengamatan dan menggali informasi, dan penggunaan *puppet BETON* dapat memotivasi siswa untuk menceritakan informasi yang telah diperolehnya.

Untuk dapat meningkatkan efektivitas penggunaan inovasi pembelajaran *puppet BETON story* berbantuan gawai, dapat disarankan beberapa hal berikut: (1) dibutuhkan pengaturan waktu dan perencanaan

yang baik agar siswa dapat mengikuti tiap tahapan pembelajaran secara optimal; (2) memastikan gawai yang digunakan dalam pembelajaran telah memiliki aplikasi dan kondisi daya yang mencukupi untuk melakukan pengamatan bahan tayang; (3) dalam kegiatan bercerita menggunakan *puppet BETON*, sebaiknya kelas dibagi dalam beberapa kelompok kecil (3-5 siswa) agar tiap siswa mendapatkan kesempatan dalam mengomunikasikan bahan ajar; (4) memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk lebih percaya diri, tidak takut salah pada saat siswa bercerita menggunakan *puppet BETON*.

Ucapan Terima Kasih

Tulisan ini terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan kesempatan penulisan artikel untuk jurnal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada editor jurnal *Didaktika Pendidikan Dasar* yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaiki artikel ini sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

Daftar Referensi

- A, S, Hornby. (2010). *Oxford Dictionary Eight Edition*. New York: Oxford University Press .
- Bakar, A., & Anwar, A. (2015). Learning Materials in Character Education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(3), 405-416.
- Faurot, K Kimberly. (2009). *Story times with Puppet*. Chicago: American Library Association.
- Rajab, T. (2015). An Applied Model of Teaching Materials to Improve Students' Speaking Skill. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(1), 103-118.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, M. Nurman (2001). *Menggagas Pembaruan Pendidikan IPS*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2014). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Sulianto, Joko. Mei Fita, Asri Untari. dan Fitri Yulianti. (2014). *Pengembangan media boneka tangan dalam metode bercerita untuk penanaman karakter pada siswa Sekolah Dasar*. Semarang: Laporan Penelitian, belum terpublikasikan.
- Winataputra, Udin, S. Darajat, Ojat. Djahrudin. Waluya, Baja. (2012). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yamin, Martinis. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.