

**PENGARUH MEDIA *FINGER PUPPETS* BERBASIS BERMAIN PERAN
TERHADAP PENANAMAN NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN
DIKELAS IV SD NEGERI 100920 SIDINGKAT
AEK SIGAMA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

OLEH:

SRI MULYANA SIREGAR

NPM:2002090103



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 13 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

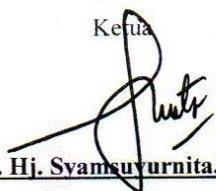
Nama : Sri Mulyana Siregar
NPM : 2002090103
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

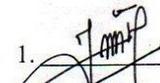

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



AJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Sri Mulyana Siregar
NPM : 2002090103
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing


Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

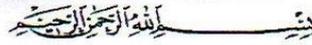
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sri Mulyana Siregar
NPM : 2002090103
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

Nama Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
6/7-2024	Perbaikan tata tulis		
15/7-2024	Perbaikan Bab 4		
22/7-2024	Perbaikan Bab 5		
25/7-2024	Perbaikan tata letak		
29/7-2024	perbaikan lampiran		
3/8-2024	ACC skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sri Mulyana Siregar
NPM : 2002090103
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Sri Mulyana Siregar
NPM. 2002090103

ABSTRAK

SRI MULYANA SIREGAR, 2002090103, “ PENGARUH MEDIA *FINGER PUPPETS* BERBASIS BERMAIN PERAN TERHADAP PENANAMAN NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN DIKELAS IV SD NEGERI 100920 SIDINGKAT AEK SIGAMA

Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang belum memiliki karakter sesuai yang ada pada nilai nilai kepahlawanan. Siswa belum menunjukkan sikap-sikap yang tercerminkai dengan nilai-nilai yang ada pada pahlawab bangsa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama yang berjumlah 35 orang siswa. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berjumlah 35 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi yang telah divalidkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reabilitas serta uji-t (hipotesis). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *finger puppets* berbasis bermain peran ini berpengaruh terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama, dilihat dari hasil analisis uji hipotesis (uji independen t-test) diperolehnya nilai yang signifikan (sig-2-tailed) $0,000 < 0,05$, artinya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh media *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama. Hasil analisis data memperoleh rata-rata (mean) pada siswa sebelum diberikannya perlakuan (pretest) memperoleh nilai 62,25 artinya dibawah rata-rata. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan (posttest) pada siswa menggunakan media *finger puppets* memperoleh rata-rata (mean) 87,2. Maka dari itu siswa mendapatkan perlakuan dengan media *finger puppets* memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikannya perlakuan.

Kata Kunci : Media Finger Puppets, Nilai-nilai Kepahlawanan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat diberi kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing Saya yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam penulisan skripsi saya ini.
8. **Seluruh Staf Tata Usaha** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih untuk orang terkasih kedua orang tua saya, **Bapak Borohim Siregar dan Ibu Rosalina Harahap S.Pd** yang selalu membersamai garda terdepan saya yang tiada henti mendoakan mendampingi memperjuangkan memberi semangat dan mendukung dalam penulisan skripsi saya ini.
10. Terima kasih untuk saudara saya **Sri Mulyani Siregar, Fitri Yeni Siregar, Amiranda Jamanindi Siregar** yang selalu mendoakan memberi semangat dan mendukung saya.
11. **Ibu Rosmasari S.Pd.** selaku kepala sekolah SD Negeri 100920 SIDINGKAT AEK SIGAMA yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah tersebut.

12. Terima kasih kepada untuk bapak/ibu guru SD NEGERI 100920 SIDINGKAT AEK SIGAMA yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
13. Terimakasih kepada sahabat saya Nofdian siska,Nurliana hakim,Asi fitriani yang sudah menemani berkeluh kesah membantu dalam penulisan skripsi ini

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juli 2024

Sri Mulyana Siregar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
2.1 Landasan Teoritis	9
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Fungsi Media pembelajaran	10
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.3 Media <i>Finger Puppets</i>	14
2.3.1 Pengertian media <i>Finger Puppets</i>	14
2.3.2 Manfaat media <i>Finger Puppets</i>	15

2.3.3	Langkah- langkah penggunaan media <i>Finger Puppets</i>	16
2.3.4	Kelebihan dan kelemahan media <i>Finger Puppets</i>	17
2.3.5	Bermain Peran	17
2.4	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	18
2.4.1	Pengertian Pembelajaran PPKN.....	18
2.4.2	Tujuan Pembelajaran PPKN	19
2.4.3	Nilai-Nilai Kepahlawanan.....	19
2.5	Kerangka Konseptual	20
2.6	Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.2	Populasi dan Sampel	22
3.3	Variabel Penelitian	24
3.4	Defenisi Variabel Penelitian	25
3.5	Instrument Penelitian	25
3.6	Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Penelitian	36
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	37
4.3	Hasil Uji Prasyarat Analsis	41
4.4	Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	42
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 hasil ulangan harian mata pelajaran PPKN kelas IV	4
Tabel 3.7 Rancangan penelitian	23
Tabel 3.8 Populasi Penelitian	24
Tabel 4.1 Hasil Validitas Instrumen.....	37
Tabel 4.2 Data Pretest	38
Tabel 4.3 Data Postest.....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram data pretest.....	38
Gambar 4.2 Diagram data posttest	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	35
Lampiran 2 RPP Kelas Ekperimen	39
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol.....	42
Lampiran 4 Lembar Wawancara.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam membangun bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau intansintasi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah, karena itu sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas.(Moto, 2019)

Era industry semakin maju menciptakan banyak pembaruan yang terjadi disegala aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK memberikan dampak yang begitu hebat dalam kehidupan manusia. Segala kemudahan yang disuguhkan oleh suatu teknologi membuat segala aktivitas menjadi praktis dan cepat (Supriatna & Hadi, 2023). Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dari lembaga formal, karena keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu, proses interaksi belajar sangat bergantung pada guru dan siswanya. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan nyaman, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar dan hasil belajar akan meningkat. Jenjang pendidikan dasar merupakan peranan yang sangat penting

dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah orang yang akan mengembangkan kemampuan siswa yang memiliki karakteristik yang sangat beragam. Melalui pendidikan dasar, diharapkan dapat menghasilkan generasi bangsa Indonesia yang berkualitas dan dapat menghadapi kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan. (Ernawati, 2017). Media merupakan alat bantu seorang pendidik untuk mengkreaitifitaskan pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Media menjadi salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. (Rohimah et al., 2023)

Menurut (Sari & Liansari, 2023) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang secara fisik digunakan guru yang mewakili suatu materi pelajaran agar dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dikegiatan belajar mengajar akan membentuk interaksi sosial yang dapat memancing keingintahuan peserta didik. Sedangkan menurut ahli media pembelajaran adalah sesuatu yang berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara guru dan murid dalam penyampaian isi atau materi pada proses pembelajaran.

Melalui pendidikan yang memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa melalui pengajaran-pengajaran yang sesuai dengan nilai-nilai kepahlawanan bangsa. Namun pada kenyataannya karakter yang dimiliki siswa tidak sesuai dengan nilai-nilai kepahlawanan bangsa. Terlihat jelas siswa dengan karakter tidak memiliki rasa nasionalisme, patriotisme, peduli yang tercermin sesuai dengan nilai-nilai kepahlawanan.

Dalam masa krisis seperti ini kerap dirasai terjadinya gejala-gejala menurunnya nilai kepahlawanan terutama didalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar yang mana seharusnya sebagai dasar yang diberikan terhadap siswa tentang nilai dna juga membentuk karakter. Dapat dilihat dan semakin terasa dengan indikasi semakin menurunnya antusiasme siswa dalam mengikuti upacara bendera yang mana sebagai implementasi jiwa kepahlawanan yang melkat didalam diri.

Menurunnya nilai kepahlawanan yaitu akibat dari kurangnya kesedaran serta perhatian orang tua juga guru dalam emmberikan informasi tentang nilai kepahlawanan terhadap siswa. Sehingga untuk itu perlu diketahui penyebab penurunan nilai kepahlawanan kepada siswa disekolah dasar yakni dengan menanamkan kembali nilai-nilai tersebut melalui pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Guru sangatlah memegang peran penting dalam penanaman nilai-nilai pancasila, Tentunya dalam melakukan pembelajaran nilai-nilai kepahlawanan dibutuhkanya strategi serta alat bantu yang semenarik perhatian siswa untuk lebih efektif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran

untuk menanamkan nilai-nilai kepahlawanan pastinya membuat proses pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai pancasila pastinya lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis film animasi diharapkan siswa lebih aktif dan trampil dalam meningkatkan keterampilan sosial di kelas, sekolah serta di masyarakat. Dengan media pembelajaran berbasis film animasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan temannya yang menjadikan siswa aktif dan trampil dalam kelas. Jadi siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan, tetapi siswa juga mau menanggapi apa yang sudah dijelaskan guru.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri
100920 Sidingkat Aek Sigama

No	Nilai	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
	≥ 75	10	15%	Tuntas
	< 75	25	85%	Tidak Tuntas

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti 18 Desember 2023 di Kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama yang terlampir pada lampiran dengan mewawancarai langsung wali kelas IV dimana mengungkapkan guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung seperti media audio visual yaitu dengan menggunakan youtube. Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media terbaru yang unik mampu menarik perhatian siswa. Hasil ulang siswa menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai kepahlawnan pada siswa sangat rendah siswa yang berjumlah 35 hanya 10 orang yang tuntas dengan persentase 15 % siswa yang dinyatakan lulus KKM, sedangkan 25

siswa dengan presentase 85 % dinyatakan tidak lulus KKM. Pastinya ditemukannya masalah-masalah seperti kurang pahami siswa akan materi nilai kepahlawanna yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar belum terlihat berhasil dan masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal)

Ketidak tuntas siswa dalam memahami materi yang diajarkan terutama pada mata pelajaran PPKN dengan materi nilai-nilai kepahlawanan disebabkan kurang maksimalnya guru dalam pembelajaran. Guru belum inovatif dalam memvariasikan kegiatan belajar mengajar , guru juga kurang menerima motivasi belajar kepada siswa sebelum pelajaran dimulai, guru dalam menjelaskan cenderung monoton bersifat berpusat pada guru (Teacher Center), dalam proses pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa secara aktif serta kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Karmila et al., 2022) dimana hasil dalam penelitiannya yaitu media pembelajaran finger puppets ini dapat membantu seorang pendidik dalam melakukan pengajaran, hasilnya menunjukkan yakni media pembelajaran finger puppets sangat efektif dalam menumbuhkan serta menanamkan materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dengan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian dengan mengangkat tema nilai-nilai kepahlawanan. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama”**.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Magdalena et al., 2020) membuktikan bahwa media finger puppets sangat efektif digunakan dalam menanamkan nilai-nilai kepahlawanan. Hasilnya Hasil penelitian posttest diperoleh nilai uji-t pada taraf α 0,05 dengan df sebesar 44 pada taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya finger puppets sangat efektif digunakan dalam menanamkan nilai-nilai kepahlawanan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian:

1. Kurangnya daya serap siswa akan materi pembelajaran yang di ajarkan
2. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Minimnya media pembelajaran yang digunakan
4. Dalam proses pembelajaran guru belum mendesai Rencana Pelaksanaan (RPP) yang semenarik mungkin
5. Proses pembelajaran masi bersifat konvensional, yaitu pembelajaran masi berpusat kepada guru (*teacher center*)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis *Bermain Peran* Terhadap Penanaman Nilai-nilai Kepahlawanan di Kelas IV Pada Materi PPKN.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama?
2. Bagaimana penanaman nilai-nilai kepehalawanan pada siswa sebelum menggunakan media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran pada pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama?
3. Bagaimana penanaman nilai-nilai kepehalawanan pada siswa sesudah menggunakan media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran pada pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama.
2. Untuk mengetahui penanaman nilai-nilai kepehalawanan pada siswa sebelum menggunakan Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran pada pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama.
3. Untuk mengetahui penanaman nilai-nilai kepehalawanan pada siswa sesudah menggunakan Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran pada pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti serta pendidik mengenai pengaruh Media *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru yaitu sebagai pendukung dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki cara mengajar agar siswa dapat menerima pembelajaran yang disampaikan secara optimal serta memberikan informasi kepada guru tentang pemilihan kegiatan dalam pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselerasi mutu, dan kualitas pendidikan.

c. Bagi Peserta Didik

Bagi siswa yaitu sebagai acuan dan motivasi agar dapat mempermudah pada saat proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan informasi dalam dunia pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai kepahlawanan dengan

menggunakan media *finger puppets* berbasis bermain peran serta sebagai acuan dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan dalam berkomunikasi ataupun menampilkan materi pembelajaran. oleh karena itu media mampu dipahami apabila yang digunakan dapat menjadi penghubung dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pelajaran yang diajarkan lebih efektif. (Supriatna & Hadi, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Hoerudin, 2023)

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar supaya tujuan tercapai. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran tercapai dengan sempurna. (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran

merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/ fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan [encapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.(Syamsiani Syamsiani, 2022)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pembelajaran kepada peserta didik, atau alat bantu pendidik untuk menyampaikan sebuah materi atau informasi kepada peserta didik agar lebih dapat dipahami oleh peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Bloom & Reenen, 2019) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi apabila media pembelajaran itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi Minat atau Tindakan

Untuk memenuho fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

2) Tujuan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.

3) Memberikan Instruksi

Media berfungsi untuk memberikan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran itu melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut (Wulandari et al., 2023) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

1) Fungsi Atensi

Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah solusi atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Yaitu fungsi media pengajar yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut (Stai et al., 2023) ada beberapa fungsi mengenai media pembelajaran, yaitu :

- 1) Fungsi Komunikatif, yaitu memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- 2) Fungsi Motifasi, yaitu sebagai bentuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran.
- 3) Fungsi Kebermaknaan, yaitu sebagai peningkatan bahwa peserta didik mendapatkan pembelajaran tidak hanya dalam penyampaian guru akan tetapi mendapat informasi terbaru dan kemampuan menganalisis.
- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi, yaitu sebagai menyamakan setiap pandangan peserta didik terhadap informasi yang mereka dapat dalam penyampaian materi.
- 5) Fungsi individual, yaitu setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda dari mulai pengalaman, gaya belajar, kemampuan. Maka dari itu, media pembelajaran membantu melayani peserta didik dalam gaya belajar utamanya.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi terbaru baik dari seorang pendidik maupun melalui media yang digunakannya.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Magdalena et al., 2021) ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, dan benda tiruan (miniature).

Jenis-jenis media menurut (Faujiah et al., 2022) tentunya sangat beragam, namun ada beberapa pakar yang menjelaskan tapi inti dari semua pembagian dari media memiliki beberapa kesamaan. Secara garis besarnya terbagi atas:

- 1) Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai sumber bunyi dan lain sebagainya.
- 2) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan berupa gambar lukisan dan lain sebagainya.

Wilbur Schramm dalam (Aida et al., 2020) mengklasifikasikan media menjadi 3 jenis yaitu, media rumit, mahal dan sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:

- 1) Media rumit yaitu liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile.

- 2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
- 3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran yaitu diantaranya media cetak, audio, visual, audio visual dan lain-lain.

2. Media Pembelajaran *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran

a. Pengertian Media *Finger Puppets*

Finger Puppets merupakan boneka yang terbuat dari bahan kertas origami kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan, boneka dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan sehingga dapat dimainkan. *Finger puppets* akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam meningkatkan kreativitas bercerita siswa disekolah dasar. *Finger puppets* juga sebagai alat peraga, yaitu alat-alat yang digunakan guru berfungsi untuk membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajar (Afifah, 2019)

Menurut Zaman dalam (Fitriyah, 2022) boneka jari atau finger puppets adalah salah satu alat permainan edukatif yang diciptakan pertama kali oleh Peabody untuk membantu perkembangan emosional pada anak. Media tersebut dimainkan dengan menggunakan keterampilan jari-jari para

pemainnya dan sekaligus melihat kemampuan berinteraksi orang lain (sosial emosional anak).

Finger puppets merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kain flannel seukuran jari yang dibentuk sesuai pola yang diinginkan misalkan hewan, manusia dan lain sebagainya. Permainan ini memberikan manfaat yang luar biasa dalam kegiatan berdongeng, berbicara atau percakapan yang sangat menyenangkan dalam berinteraksi dengan anak. (Fadiyah, 2021)

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *finger puppets* adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi melalui bentuk bentuk kertas yang dimasukkan ke jari-jari dengan pola-pola yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

b. Manfaat Media *Fingger Puppets*

Adapun manfaat menggunakan media *finger puppets* menurut (Sumitra et al., 2019) adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motoric halus anak, juga dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, membangkitkan semangat dan menumbuhkan perasaan senang dalam mendengarkan cerita guru, seta dapat meningkatkan kemampuan bercerita lisan anak.

Penggunaan boneka jari akan merangsang anak untuk bercerita, membantu keterampilan berkomunikasi, kemampuan pragmatic bahasa, mengembangkan imajinasi, melatih motorik halus, dan kemampuan bersosialisai. (Fadiyah, 2021)

Menurut (Putri & Yudha, 2023) manfaat penggunaan media *finger puppets* yaitu:

- 1) Mengembangkan imajinasi anak
- 2) Mengembangkan aspek bahasa anak
- 3) Mengembangkan aspek moral dan menanamkan nilai-nilai kehidupan pada anak
- 4) Meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media *finger puppets* adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak dan mengembangkan imajinasi anak sehingga anak dapat memahami materi dengan menggunakan media tersebut.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Fingger Puppets*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penggunaan media *finger puppets* menurut (Sumitra et al., 2019) adalah pertama anak-anak duduk melingkar mengelilingi guru, guru duduk dipinggir anak-anak dengan membawa alat peraga yaitu *finger puppets*.

1. Guru memberikan materi Pembelajaran diawali dengan bercerita
2. Guru memberikan beberapa yang relevansi dengan materi pembelajaran.
3. Guru mengatur posisi duduk siswa dalam kegiatan pembelajaran Materi kepahlwanan.

4. Guru membacakan cerita dengan menggunakan media finger puppets
 5. Guru mengondisikan siswa saat kegiatan menyampaikan materi pembelajaran
 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
 7. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKS yang telah disiapkan yakni menceritakan kembali materi dalam bentuk tulisan.
- Menurut (Karmila et al., 2022) langkah-langkah dalam menggunakan media finger puppets adalah sebagai berikut :

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
3. Hendaknya diiringi dengan janji agar menarik perhatian penonton dan penonton diajak untuk bernyanyi bersama-sama.
4. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
5. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Finger Puppets*

(Purnawati & Mustika, 2021) menyatakan bahwa kelebihan media *finger puppets* adalah 1) tidak memerlukan banyak tempat, waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit, 2) tidak menuntut

keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, 3) dapat mengembangkan imajinasi anak, 4) dapat menarik minat anak dalam membaca huruf.

e. *Bermain Peran*

Bermain peran adalah salah satu elemen penting yang mempengaruhi perkembangan anak. Kegiatan ini memberikan manfaat pada perkembangan emosional, intelektual, dan sosial (Tambunan & Agustina, 2022). *Bermain peran* adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. *Bermain peran* merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakom yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. *Bermain peran* adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antara manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. (Kanak-kanak et al., 2023). Menurut (Srinita Br Sembiring Milala & Malida Putri, 2022) *bermain peran* merupakan suatu metode dimana anak akan memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Media finger puppets* berbasis *bermain peran* yaitu alat bantu yang

digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran atau informasi berupa boneka jari yang dibentuk berdasarkan kebutuhan materi dan dimainkan oleh peserta didik dan guru.

3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Penegertian pembelajaran PPKn

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warga negara suatu negara, baik dalam konsep hubungan warga negara dengan negara, hak dan kewajiban warga negara, serta konsep sistem pemerintahan suatu negara yang dijalankan oleh warga negara. Sedangkan warga negara dapat diartikan sekelompok orang yang mendiami suatu wilayah negara dan negara adalah organisasi yang ada dan terpelihara dari interaksi-interaksi warga negara dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya, dimana pada hakikatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan dari orang lain.

Pendidikan Kewarganegaraan ialah sebagai wadah atau sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur, pengetahuan atau wawasan kebangsaan, moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari yang berkarakter, cerdas sesuai dengan nilai-nilai pancasila agar peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

b. Manfaat Pembelajaran PPKn

Pendidikan kewarganegaraan diberikan kepada mahasiswa sebagai generasi muda penerus bangsa untuk memberikan bekal nilai-nilai kebangsaan dan pemahaman komprehensif mengenai wawasan nusantara, ketahanan nasional, hak dan kewajiban sebagai warganegara, demokrasi, konstitusi serta HAM dalam menghadapi tantangan globalisasi. Menurut Priyanto dan Nadarajan (2022:180) Adapun tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan yaitu agar peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Peserta didik dapat berkembang positif, demokratis, untuk membentuk diri sesuai dengan masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

c. Penegetian nilai-nilai kepahlawanan

Nilai adalah keyakinan yang mengarahkan seseorang untuk bertindak sesuai dengan preferensinya sendiri. Perbedaan antara benar dan salah, baik dan buruk, serta indah dan tidak indah merupakan hasil rangkaian proses psikologis yang kemudian mengarahkan individu untuk melakukan perbuatan dan perbuatan yang sesuai dengan kesukaannya (Lubis et al., 2022). Menurut (Sabah & Ali, 2021) nilai adalah nilai adalah patokan normatif yang mempengaruhi manusia dalam menentukan pilihannya diantara cara-cara tindakan alternatif, oleh sebab itu salah satu bagian terpenting dalam proses pertimbangan nilai adalah pelibatan nilai- nilai

normatif yang berlaku di masyarakat. Pengertian nilai yang lebih sederhana adalah nilai merupakan rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan

Konteks kepahlawanan ini, subjektifitas bisa berlaku bersamaan dengan objektifitas. Karena itu sah-sah saja jika sebuah bangsa menentukan siapa-siapa pahlawan bangsanya. Pada momentum peringatan Hari Pahlawan bangsa Indonesia sesungguhnya diingatkan kembali untuk merenungkan nilai-nilai patriotisme. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh (Aristya et al., 2020) penanaman nilai-nilai kepahlawanan sangatlah membantu pembentukan karakter pada anak, nilai-nilai kepahlawanan yang hendak di tanamkan kepada siswa yakni sikap nasionalisme, patriotisme dan rela berkorban.

d. Indikator nilai-nilai kepahlawanan

(Aristya et al., 2020) mengemukakan bahwa indikator nilai-nilai pancasila ialah sebagai berikut :

1. Sikap Nasionalisme, menanamkan kepada siswa semangat atau sikap yang harus dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia dalam mencintai tanah airnya. Arti dari nasionalisme adalah kesetiaan dan kebanggaan terhadap negara dan bangsa Indonesia serta kepedulian terhadap nasib dan masa depannya.
2. Sikap Patriotisme, siswa dapat semangat cinta tanah air atau sikap seseorang yang rela mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran tanah airnya. Siswa juga dapat menyebutkan beberapa nilai patriotisme, yaitu: kesetiaan, keberanian, rela

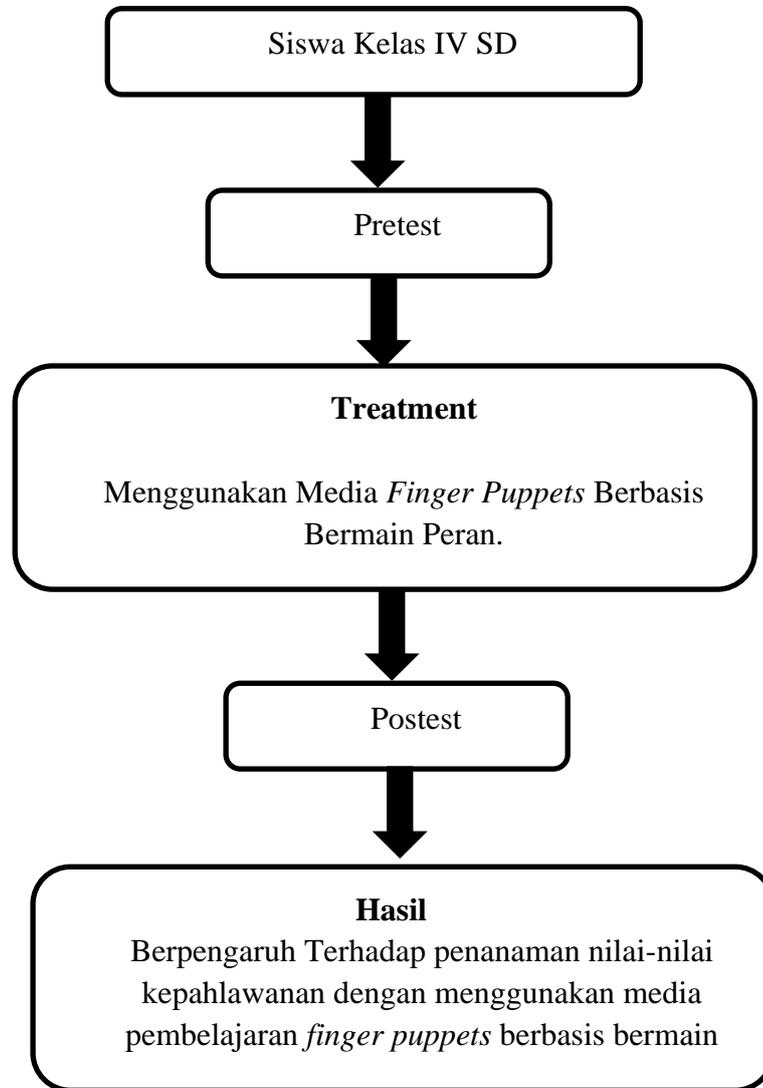
berkorban, serta kecintaan pada bangsa dan negara. Dalam penelitian ini, diambil dua aspek pokok dalam patriotisme, yaitu kesetiaan dan kerelaan berkorban.

3. Cintaa Tanah Air, Siswa dengan tanggap memahami bersedia dengan ikhlas, senang hati, dengan tidak mengharapkan imbalan dan mau memberikan sebagian yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya. Rela berkorban merupakan sikap yang dilakukan oleh seseorang tanpa memandang timbal balik. Hal tersebut karena rela berkorban adalah sifat yang bertujuan untuk membantu sesama, menciptakan kedamaian, dan lain sebagainya.

B. Kerangka Konseptual

Pada dasarnya proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal dan efektif yaitu dengan dilakukannya pembelajaran dengan metode atau media yang tepat agar mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan mendapatkan perubahan dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya pembelajaran yang berlangsung dikelas lebih cenderung guru yang aktif dibandingkan siswa, hal ini dikarenakan gaya pembelajarannya atau metode yang digunakan saat pembelajaran didominasi metode ceramah dimana hal ini membuat situasi pembelajaran yang kurang efektif. Penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa mampu menghasilkan siswa yang memiliki karakter sesuai dengan nilai Pancasila mampu menerapkan nilai-nilai kepahlawanan dalam dirinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan dari penelitian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Terdapat pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis *Bermain Peran* Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

Ha : Tidak Terdapat pengaruh Media *Finger Puppets* Berbasis *Bermain Peran* Terhadap Penanaman Nilai-nilai Kepahlawanan Dikelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas utara, Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan mengumpulkan data penelitian dimulai dari bulan Februari-Maret 2024.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

No	Nama kegiatan	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agst
1	Pengajuan Judul									
2	ACC Judul									
3	Bimbingan Proposal									
4	ACC Seminar									
5	Seminar Proposal									
6	Penelitian									
7	Bimbingan Skripsi									
8	ACC Skripsi									
9	Sidang Meja Hijau									

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisir yang memuat dari objek dan subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik yang sudah ditetapkan oleh peneliti yang dipahami kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono 2016). Pada penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah siswa kelas IV yang berjumlah 35 orang

Tabel 3.2

Jumlah siswa kelas IV SDN 100920 Sidingkat Aek Sigama

JUMLAH SISWA KELAS IV	
Jumlah Siswa Laki-Laki	25
Jumlah Siswa Perempuan	10
Total	35 orang

2. Sampel

Menurut (Firmansyah & Dede, 2022) sampel adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relative lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan. Pernyataan lain juga menyampaikan bahwa sampel adalah sekelompok elemen yang dipilih dari kelompok yang lebih besar dengan harapan mempelajari kelompok yang lebih kecil ini (sampel)

akan mengungkapkan informasi penting tentang kelompok yang lebih besar (populasi). Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Malhotra dalam P. Sinambela (2021) sampel adalah sub kelompok dari elemen dari populasi yang dipilih untuk berpartisipasi dalam suatu penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 35 orang siswa di kelas IV SDN 100920 Sidingkat Aek Sigama

Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut (Muh, 2022) *Purposive Sampling* merupakan sebuah metode random sampling dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Dalam Pelaksanaanya penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Karena penelitian merasa sampel yang diambil paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

C. Variabel Penelitian

Secara teoretis merupakan objek yang memiliki variasi antara satu orang dan lainnya ataupun satu objek dengan objek yang lain. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*Independent Variabel*) dan (*Dependent Variabel*). Menurut Sugiyono dalam Ulfa (2021) variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, adapun variabelnya adalah:

1. Variabel *Independent* (x) : Media *Finger Puppets*
2. Variabel *Dependent* (y) : Penanaman Nilai-nilai
Kepahlawanan

D. Defenisi Operasional

Definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran *Finger Puppets* berbasis *bermain peran* merupakan media pembelajaran dimana siswa melakukan permainan dengan boneka jari sembari memainkan peran kepahlawanan. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa.
- b. Nilai-Nilai Kepahlawanan Nilai-nilai Kepahlawanan, Keperintisan dan Kesetiakawanan Sosial yang telah diwariskan seperti sifat rela berkorban, pantang menyerah, bekerja keras, suka menolong dan lain lainnya, hendaknya selalu ditumbuh kembangkan khususnya di kalangan generasi muda sedini mungkin.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Observasi sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu

kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi buatan. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Indikator	Aspek
1	Sikap Nasionalisme	1. Bangga dan cinta terhadap negaranya 2. Cinta tanah air 3. Bergotong royong
2	Patriotisme	1. Memiliki sikap berani dalam kelas 2. Memiliki jiwa kepemimpinan
3	Cinta Tanah Air	1. Membantu sesama tanpa timbal balik 2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 3. Disiplin dan menciptakan kedamaian

Sumber (Aristya et al., 2020)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti dengan cara pemilahan untuk menarik suatu kesimpulan. Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diantaranya :

1. Uji Validitas

Validitas isi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas isi yang diberikan pada ahli. Validitas isi menunjukkan bahwa instrumen yang disusun sesuai dengan kurikulum, materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Uji Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiyono, 2004:137). Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Dengan kata lain, uji validitas ialah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Menurut Sugiyono (2013:179) dalam memenuhi kevalidtan yakni:

- a. Jika $r \geq 0,30$ maka item-item pernyataan dari kuesioner adalah valid.
- b. Jika $r \leq 0,30$ maka item-item pernyataan dari kuesioner dianggap tidak valid.

Uji validitas intrumen dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan Pearson Product Moment adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

$\sum x$ = Jumlah skor setiap siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

R_{xy} = Validitas soal

N = Jumlah Sampel

Langkah-langkah Uji Validitas menggunakan SPSS :

Langkah 1 : Aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada *variable view*

Langkah 3 : Masukkan data pada *data view*

Langkah 4 : Klik *analyze – correlate -*, dan akan muncul kotak *reability* analisis masukkan “skor jawaban” ke items. Pada model pilih *alpha – statistic,descriptive for klik correlation – klik continue –klik OK*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Pengertian dari *reliability* (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran. (Arsi, 2021) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang

memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliable.

Suatu instrument dikatakan reliable jika nilai Cronbach alpha lebih besar dari batasan yang telah ditentukan yakni 0,6 atau nilai korelasi hasil perhitungan lebih besar dari pada nilai dalam table dan dapat digunakan untuk penelitian, yang dirumuskan berikut ini :

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \frac{\sum SI}{St}$$

Keterangan

a = Koefisien reabilitas

K = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum SI$ = Jumlah varian skor tiap item

St = Varians total

Melakukan uji reabilitas dapat menggunakan dengan SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Langkah 1 : Buka SPSS *for windows*

Langkah 2 : Klik data view isikan data.

Langkah 3 : Klik *analyze* → *scale* → *reliability analysis*.

Langkah 4 : Masukkan soal 1 sampai soal 20 ke kolom items.

Langkah 5 : Klik ok

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan sampel berasal dari suatu populasi yang berdistribusi normal atau bisa juga membuktikan populas

yang dimiliki berdistribusi normal dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05).

- a) Jika $\alpha \leq 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- b) Jika $\alpha > 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Langkah-langkah untuk uji normalitas menggunakan SPSS 24 For windows sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi SPSS 24 For windows.
- 2) Pada halaman SPSS 24 For windows klik *variable view*, maka akan muncul halaman *variable view*. Isi di kolom *name* pertama dengan kelompok A dan B
- 3) Klik halaman *data View*, maka akan terbuka halaman *data View* lalu isi dengan data yang sudah dibuat.
- 4) Lalu klik *analyze ~ Descriptive Statistics ~ Explore*. Maka akan terbuka dialog *Explore*.
- 5) Masukkan variabel kelompok A dan kelompok B ke kotak *Dependent List*, lalu klik tombol *plots*.
- 6) Maka akan muncul kotak dialog *Explore Plots*, maka beri tanda centang pada *Normality plots with test*. Lalu klik tombol *Continue*.
- 7) Klik tombol OK

4. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah suatu proses dari pendugaan parameter dalam populasi, yang membaca kita pada perumusan secepat kaidah yang dapat membawa

kita pada suatu keputusan akhir, yaitu menolak atau menerima pernyataan tersebut (Rusmana & Isnaningrum, 2016).

Digunakan uji t untuk melihat rata-rata sample, uji t merupakan uji statistik untuk membandingkan suatu rata-rata dua sample yang diaman untuk menguji benar atau tidak sebuah hipotesis pada suatu populasi.

Cara pengambilan keputusan yang pertama yaitu :

1. Nilai signifikan $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran scramble terhadap keterampilan membaca di kelas IV SD Negeri 106160 Tnajung Rejo
2. Nilai signifikan $\alpha > 0,05$ maka H_0 ditolak artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran scramble terhadap keterampilan membaca di kelas IV SD Negeri 106160 Tnajung Rejo.

Cara pengambilan keputusan kedua yaitu:

1. Jika thitung lebih besar t tabel maka H_a diterima dan H_0 ditolak
2. Jika thitung lebih kecil t tabel maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Langkah-langkah uji hipotesis menggunakan SPSS

1. Buku data *view* dan isi data yang sudah disiapkan
2. Klik *Analyze a compare means a independent samples T Test*
3. Pilih variable yang diuji pada kotak test variable (s)
4. Masukkan 2 *value* pada *grouping variable* “eksperimen dan kontrol” lalu *continue*
5. Klik Ok

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini yaitu penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif yang dimana dilaksanakan di SDN 100920 Aek Sigama Kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatera Utara dengan mengetahui pengaruh media *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan di kelas IV. Agar mendapatkan data yang valid dan juga akurat maka digunakan alat ukur instrumen berbentuk non tes yakni berupa lembar observasi. Kemudian agar mengetahui penanaman nilai-nilai kepahlawanan setelah diberikannya perlakuan lembar observasi untuk melihat aktifitas siswa secara individual didalam kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dikatakan layak apabila sudah valid. Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Sebelum lembar observasi itu digunakan untuk dijadikan instrument penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan realibilitas terhadap indikator-indikator dalam lembar observasi.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan
	Sikap Nasionalisme	Peserta didik paham makna pancasila dan mengamalkannya	5	4
		Peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dengan baik	5	5
		Menghargai pendapat teman saat berdiskusi	5	4
		Peserta didik menghargai teman yang berbeda ajaran agama	5	4
	Patriotisme	Rela berkorban terhadap teman	5	4
		Peserta didik menerapkan nilai-nilai pancasila dalam proses pembelajaran	5	5
		Peserta didik antusia dalam pembelajaran dan berani mengutarakan pendapat	5	5
	Cinta Tanah Air	Peserta didik menjaga lingkungan sekolah	5	5
		Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
		Menggunakan produk asli buatan bangsa Indonesia	5	5
Jumlah			50	46

Sumber : Validator Ibu Suci Perwita Sari, M.Pd

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa aspek yang dinilai dari 3 indikator nilai-nilai kepahlawanan dinyatakan dapat dan layak digunakan dengan setuju. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor yang diperoleh yaitu 46 dari skor maksima 50. Untuk melihat tingkat penanaman nilai-nilai kepahlawanan dengan memberikan perlakuan berupa media pembelajaran *finger puppets* berbasis beramin peran yang dilakukan dalam peroses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan yang digunakan hasil

validasi instrumen yang digunakan memiliki nilai kelayakan 92% yakni termasuk kedalam kriteria valid dan layak digunakan.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Sebelum Menggunakan Media Finger Puppets

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mengetahui penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa yang mana diketahui dari proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran maka hasil data pada siswa sebelum diberikannya perlakuan yakni pada data dibawah ini.

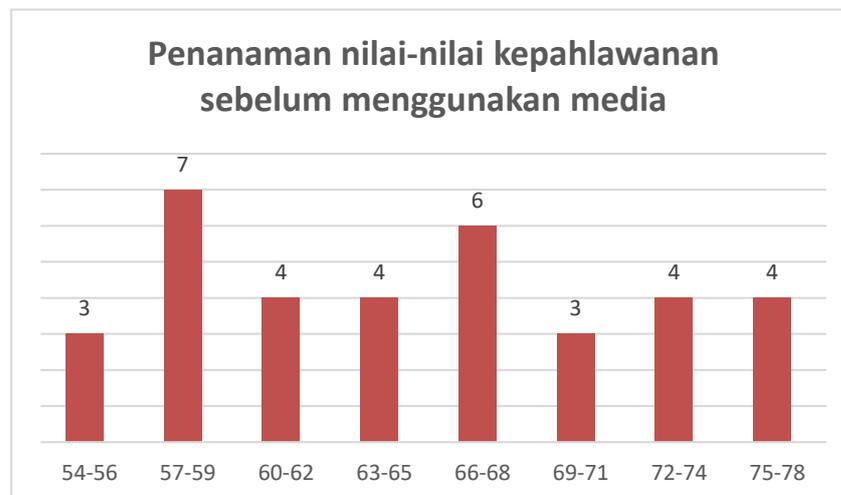
Tabel 4.2
Hasil Observasi Sebelum Perlakuan

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
54-56	3	9%
57-59	7	20%
60-62	4	11%
63-65	4	11%
66-68	6	17%
69-71	3	9%
72-74	4	11%
75-77	4	11%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel frekuensi diatas dapat dilihat bahwa penanaman nilai-nilai kepahlawanan sebelum menggunakan media *Finger puppets* belum memenuhi standar penelitian, dengan nilai 54-56 sebanyak 3 siswa dengan presentase 9%, 57-59 sebanyak 7 siswa dengan presentase 20%, 60-62 sebanyak 4 siswa dengan presentase 11 %, 63-65 sebanyak 44 siswa dengan presentase 11%, 66-68 sebanyak 6 siswa dengan presentase 17%,

69-71 sebanyak 3 siswa dengan presentase 9%, 72-74 sebanyak 4 siswa dengan presentase 11% dan 75-77 sebanyak 4 siswa dengan presentase 11%.

Berikut ini diagram grafik distribusi frekuensi penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada sebelum menggunakan media finger puppets.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Pada Pretest

4.2.2 Hasil Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Sesudah Menggunakan Media Finger Puppets

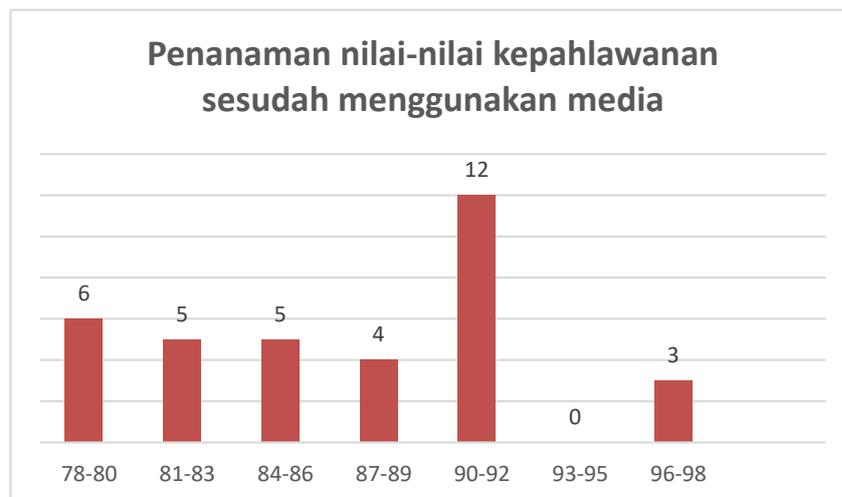
Hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan observasi pada siswa untuk mengetahui penanaman nilai-nilai pancasila terlihat dari kegiatan siswa dalam proses pembelajaran ketika diberikannya perlakuan pada setelah diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media pembelajaran *finger puppets* selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Adapun hasil pada data dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Hasil Obervasi Siswa Sesudah Perlakuan

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
78-80	6	17%
81-83	5	14%
84-86	5	14%
87-89	4	11%
90-92	12	34%
93-95	0	0%
96-98	3	9%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel frekuensi diatas dapat dilihat bahwa penanaman nilai-nilai kepahlawanan sesudah menggunakan media *Finger puppets* telah memenuhi standar penelitian, dengan nilai 78-80 sebanyak 6 siswa dengan presentase 17%, 81-83 sebanyak 5 siswa dengan presentase 14%, 84-86 sebanyak 5 siswa dengan presentase 14%, 87-89 sebanyak 4 siswa dengan presentase 11%, 90-92 sebanyak 12 siswa dengan presentase 34%, 93-95 sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%, 96-98 sebanyak 3 siswa dengan presentase 9%. Dari data diatas dapat dilihat bahwa siswa mengalami perubahan yang signifikan dari sebelum digunakannya media pembelajaran *finger puppets* berbasis bermain peran kepada siswa dan sesudah diberikannya perlakuan kepada siswa berupa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut grafik distribusi frekuensi penanaman nilai-nilai kepahlawanan setelah menggunakan media *finger puppets*.



Gambar 4.2 Hasil Observasi Sesudah Penggunaan

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahawa penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa setelah menggunakan media *finger puppets* memenuhi standart penelitian, dimana seluruh siswa tuntas dalam kegiatan proses pembelajaran.

4.3 Hasil Uji Prasyarat Analisis

4.3.1 Uji Hipotesi

Pengujian hipotesis ini digunakan agar mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan di kelas IV SDN 100920 Sidingkat Aek Sigama. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (*independt t-test*) dengan berbantuan SPSS 25.0 For Windows. Dasar pengambilan keputusan pada uji *t* yakni jika nilai *sig.* (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat dilakukan uji *t* dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	21.943	7.316	1.237	-24.456	19.430	17.744	34	.000

Berdasarkan tabel 4.4 diatas hasil pada uji t diatas diperoleh signifikasni 0,000 Yang merupakan taraf kurang dari signifikanssi $\alpha = 0,05$, atau $0,000 < 0,05$. Maka dari itu sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikan (2-tailed) kirang dari $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu dalam penelitian ini , H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa “ Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan di kelas IV SDN 100920 Sidingkat Aek Sigama”

4.4 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

4.4.1 Pengaruh Media Finger Puppets Berbasis Bermain Peran Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Kelas IV SD Negeri 100920

Berdasarkan hasil pre-test yang dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama, dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh penenliti pada hasil uji-t nilai signifikan sebesar .000 yang mana berarti $0,000 < 0,05$, Maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *finger puppets* terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan siswa di kelas IV SD Negri 100920 Sidingkat Aek Sigama.

Pengaruh media finger puppets ini merupakan media yang sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam menanamkan nilai-nilai kepahlawanan dimana siswa akan merasa senang dan tertarik ketika belajar materi tentang nilai-nilai kepahlawanan, serta dengan media *finger puppets* dapat menstimulasi siswa supaya proses pembelajaran menjadi lebih baik dan semangat.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chrisyarani, 2018) bahwa media pembelajaran finger puppet dapat memberikan nilai yang baik terhadap proses pembelajaran siswa terutama dalam menerapkan nilai-nilai kepahlawanan. Sehingga mampu dijadikan sebagai salah satu cara dalam upaya menanamkan nilai-nilai kepahlawanan kepada siswa. Dengan melalukan permainan bermain peran menggunakan media pembelajaran

boneka jari membuat ruang kelas menjadi kondusif serta kerja sama dalam melakukan bermain peran antar siswa.

Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khaliq, Abdul Barsihanor, Barsihanor Arifa, Tutus Rani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Pemahaman nilai kepahlawanan kepada Siswa Kelas I Di Sdit Robbani Banjarbaru” pada hasil penelitian menunjukkan bahwa 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 $0,023 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap pemahaman nilai kepahlawanan pada siswa kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru.

4.4.2 Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Siswa Sebelum Menggunakan Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Kelas IV SD Negeri 100920

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam menanamkan nilai-nilai kepahlawanan dengan menggunakan media *finger puppets*, dimana seluruh siswa belum terlihat mampu mengetahui nilai-nilai apa saja dalam nilai kepahlawanan, serta siswa belum dapat mengetahui makna dari sila-sila dalam Pancasila hal ini terlihat dari skor nilai pada lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa.

Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai kepada siswa dapat membuat proses belajar mengajar menyalurkan materi pembelajaran terutama menanamkan nilai-nilai kepahlawanan kepada siswa sangat efektif. Sebelum diberikannya perlakuan pada pretest guru hanya melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran terlihat siswa tidak dapat memberikan respon serta perubahan pemahaman tentang nilai-nilai kepahlawanan,

Langkah yang tepat dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa yaitu dengan menggunakan media yang lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa mengerti dan merespon pembelajaran maka proses belajar mengajar terjalin dengan baik dan efisien.

4.4.3 Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Sesudah Menggunakan Media *Finger Puppets* Berbasis Bermain Peran Pada Kelas IV SD Negeri 100920

Berdasarkan hasil skor pada instrumen penelitian terlihat siswa kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama mampu memahami nilai-nilai kepahlawanan, hal ini juga terlihat ketika siswa mampu menyebutkan nilai-nilai kepahlawanan. Selain itu siswa juga sudah paham terkait nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila serta mampu mengamalkannya. Ini terlihat selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa memahami serta mengamalkan nilai-nilai kepahlawanan yakni sikap nasionalisme, patriotisme dan cinta tanah air. Ini terlihat saat digunakannya media pembelajaran *finger puppets* berbasis bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Siswa bersama-sama berkolaborasi memainkan peran masing-masing dengan menggunakan media *finger puppets*. Masing-masing kelompok bermain peran dengan menerapkan nilai-nilai kepahlawanan.

Oleh karena itu hasil pada data posttest setelah menggunakan media pembelajaran *finger puppets* memperoleh hasil yang sangat signifikan, media *finger puppets* ini membantu siswa dan juga guru dalam mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kepahlawanan kepada siswa.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber dari keterbatasan penelitian dalam skripsi ini yakni sebagai berikut :

1. Keterbatasan penggunaan sarana dan prasarana disekolah
2. Keterbatasan sampel dalam penelitian
3. Keterbatasan referensi yang digunakan
4. Jangkauan peneliti ke lokasi penelitian

Selain itu keterbatasan waktu peneliti, peneliti ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Dan yang terakhir keterbatasan dalam objek

penelitian, dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh media finger puppets berbasis kearifan lokat terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aeksigama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada data pretest sebelum digunakannya media pembelajaran *finger puppets* nilai rata-rata penskoran yakni 65,25 dengan jumlah hanya 3 siswa yang telah memenuhi standart penilaian, sedangkan 32 siswa lainnya belum memenuhi standart nilai. Dengan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penanaman nilai-nilai kepahlawanan sebelum digunakannya media *finger puppet* berbasis bermain peran masih belum memenuhi standart pembelajaran yang efektif dan juga efisien.
2. Penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa setelah diberikannya perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *finger puppets* dalam kegiatan belajar mengajar mengalami perubahan yang signifikan terlihat dari rata-rata nilai penskoran yakni 87,2 dengan hasil jumlah sebanyak 35 orang siswa sudah memenuhi standart nilai. Dengan hasil *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa kelas IV SD Negeri Sidingkat Aek Sigama dengan menggunakan media pembelajaran *Finger puppets* terdapat pengaruh yang sangat efektif.
3. Terdapat pengaruh media *Finger Puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan pada siswa. Hal ini

ditunjukkan berdasarkan perolehan nilai signifikan yaitu 2-tailed 0,00 kurang dari 0,04 yang artinya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh media *finger puppets* berbasis bermain peran terhadap penanaman nilai-nilai kepahlawanan di kelas IV SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Secara Kreatif Melalui Media “Finger Puppets” Di Kelas Iii Mi Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. 1–21.
- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Aristya, F., Fat, A. M. Al, Maburur, Z. K., & I. (2020). Nilai Kepahlawanan Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Studi Konseptual. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayan Jawa*, 154–166.
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9070/15.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan SPSS. *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 1–8.
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2019). 濟無No Title No Title No Title. *NBER Working Papers*, 89.
DOI: <http://dx.doi.org/10.33846/sf12418> Stimulasi. (2021). 12(16), 459–462.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al ...)*, 1(1), 1–10.
- Kanak-kanak, D. I. T., Cendana, H., Sativa, B. R., Aprilia, S., & Pangarti, W. M. (2023). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN yaitu ketika anak tidak pernah diberi dengan maka diharapkan dia. *Cendana*.

- Lubis, A. R., Iman, A. N., Sitanggang, I. C., Saragih, S. N., Sejarah, P., Negeri, U., Pendidikan, A., Sosial, I. P., Negeri, S. M. P., Kunci, K., Kepahlawanan, N., & Ips, P. (2022). *Penanaman Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran IPS di SMP N 2 Medan*. 5(2), 476–481.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muh, usman mustari. (2022). Analisis Implementasi Sistem Manajemen K3 Pada Laboratorium Analysis of Implementation of K3 Management Systems in Electricity Installation Engineering Laboratory in State Vocational School in Gowa District. *Jurnal Media Elektrik*, 19(2), 120–126.
- Purnawati, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6735–6742.
- Putri, M. S., & Yudha, R. P. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Jari. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6101–6107. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2516>
- Rohimah, R., Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3635>
- Sabah, K. D. I., & Ali, A. H. (2021). *Kepahlawanan tangon sabah*. 32(1), 175–201.
- Sari, N., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3020–3034. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8163>
- Srnita Br Sembiring Milala, & Malida Putri. (2022). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 292–298. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i2.580>
- Stai, E. K., Khez, D. R., Purwakarta, M., Edlina, M., Stai, M., Nada, S., Stai, L., Stai, U. N., Setiawan, U., & Khez, S. D. (2023). Evaluasi Media

Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 22.

- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1–5.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345.
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Tambunan, T. A., & Agustina, W. (2022). Social Studies Pada Anak Usia Dini. *Talitakum : Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

LAMPIRAN

*Lampiran I : Silabus***Silabus Pembelajaran Tematik**

Sekolah	: SD NEGERI 100920
Kelas/Semester	: IV / II
Tema 5	: Pahlawanku
Subtema 1	: Perjuangan Para Pahlawanku
Pembelajaran	: 6 (PPkn)
Materi Pokok	: 1. Pahlawan nasional Indonesia 2. Sikap pahlawan sesuai dengan makna sila pancasila
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dankegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah,di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali Pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.7.1 Mengidentifikasi Informasi yang diketahui tentang Pangeran Diponegoro melalui teks gambar. 3.7.2 Membuat peta pikiran mengenai Pangeran Diponegoro melalui teks gambar	Pahlawan nasional Indonesia	Siswamengamati gambar Pangeran Diponegoro siswa membaca teks—Pangeran Diponegoro Siswa Berdiskusi tentang perjuangan pangeran diponegoro.	Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Gambar tentan Pahlawan
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa Indonesia	4.7.1Mempertunjukkan Informasi yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia .		Siswa Menuliskan hasil diskusi kelompok Siswa mempresen tasikan	Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Youtube

PPKn	<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.</p>	<p>2.4.1 Menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.(A3)</p> <p>3.1.1 Mengidentifikasi kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila melalui teks gambar</p>	Sikap pahlawan sesuai dengan makna pancasila		<p>1. Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Prosedur : Proses b. Teknik : Observasi c. Bentuk : Jurnal Harian d. Instrumen : lembar jurnal <p>2. Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Prosedur : Hasil f. Teknik :Tes Tertulis g. Bentuk : Essay h. Instrumen : Soal tes <p>3. Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Prosedur : Proses b. Teknik : Observasi 	3x35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Materi • Buku Guru
------	---	---	--	--	--	------------	---

		<p>—Pangeran Diponegoroll (C1)</p> <p>3.1.2 Menguraikan 5 contoh kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila melalui teks gambar</p> <p>—Pangeran Diponegoroll(C4)</p>			<p>c.Bentuk : rubrik d.Instrumen : lembar kerja</p>		<p><i>Pahlawanku.</i> Pusat kurikulum dan pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.</p>
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 100920 Sid/Aek Sigama



ROSMA SARI SIREGAR,S.Pd
NIP : 197008271994122001

Wali Kelas



Fatimah Nasution,S.Pd
NIP. 6506011020092004

Lampiran II : RPP Sebelum Penggunaan Media Finger Puppets

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100920
 Kelas/ Semester : IV/ Genap
 Mata Pelajaran : PPKn
 Materi : Kepahlawanan
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab,santun,peduli,dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru,dan tetangga.
 KI 3 :Memahami pengetahuan vaktual dengan cara menagamati (mendengar,melihat,membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
 KI 4 :Menyajikan pengetahuan vaktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk menerapkan nilai-nilai Kepahlawanan
 3.1 Memahami makna hubungan symbol dengan sila-sila Pancasila.

2. Indikator

- 2.4.1 Menunjukkan sikap nasionalisme, patriotisme dan cinta tanah air yang terkait persatuan dan kesatuan
 3.1.1 Mengidentifikasi kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila melalui teks gambar Pangeran Diponegoro
 3.1.2 Menguraikan 5 contoh kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila

C. Materi Pembelajaran

- Nilai-nilai Kepahlawanan

D. Metode/Model Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

E. Media Pembelajaran

- *Finger Puppets*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan kabar siswa ➤ Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa (religius) ➤ Guru mengecek kehadiran siswa ➤ Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah “bungong jeumpa” agar siswa mengetahui lagu-lagu daerah di nusantara. ➤ Guru mengaitkan nilai-nilai kepahlawanan dengan pahlawan yang ada di Sumatera Utara (Apersepsi). ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. ➤ Guru menceritakan salah satu pahlawan yang ada di Sumatera Utara dan mengidentifikasi sikap kepahlawanannya menggunakan <i>finger puppets</i>. (motivasi) 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibentuk ke dalam 4 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang 2. peserta didik memahami teks cerita yang diberikan oleh guru 3. Guru menjelaskan Pahlawan yang berasal dari sumatera 4. Guru bersama siswa memahami nilai-nilai kepahlawanan 5. guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai nilai kepahlawanan berdasarkan pahlawan yang ada di kertas yang telah dibagikan 6. guru membimbing siswa untuk menggunakan <i>finger puppets</i> sebagai media dalam penyampaian hasil diskusi. 7. Guru memantau siswa dalam bimbingan belajar kelompok dalam menerapkan nilai-nilai kepahlawanan 8. pada tahap ini peserta didik masing-masing kelompok menyajikan hasil yang didapat dengan menggunakan <i>Finger Puppets</i> yang telah disediakan oleh guru. 9. Kelompok yang lain memberikan kritik dan saran kepada kelompok yang mempresentasikan 10. Peserta didik melakukan evaluasi dengan mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh guru 11. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran. 	50 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah diajarkan menggunakan <i>finger puppets</i> ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap materi keahlwaan menggunakan <i>finger puppets</i> ➤ Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama ➤ Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

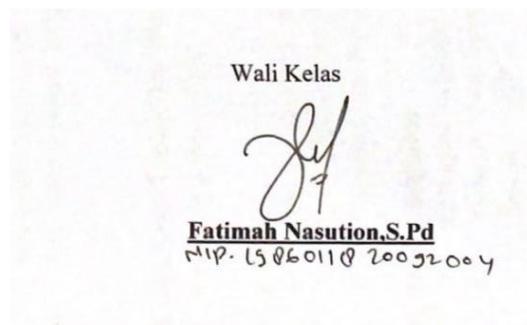
G. Penilaian

- Penilaian sikap : Lembar Observasi
- Penilaian pengetahuan : Tes lisan dan tulisan
- Penilaian keterampilan : Lembar Observasi



Observer

Sri Mulyana Siregar



Lampiran 3 RPP Tidak Menggunakan Media Finger Puppets

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100920
 Kelas/ Semester : IV/ Genap
 Mata Pelajaran : PPKn
 Materi : Kepahlawanan
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab,santun,peduli,dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru,dan tetangga.

KI 3 :Memahami pengetahuan vaktual dengan cara menagamati (mendengar,melihat,membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.

KI 4 :Menyajikan pengetahuan vaktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Kompetensi Dasar (KD)

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk menerapkan nilai-nilai Kepahlawanan

3.1 Memahami makna hubungan symbol dengan sila-sila Pancasila.

2. Indikator

2.4.1 Menunjukkan sikap nasionalisme, patriotisme dan cinta tanah air yang terkait persatuan dan kesatuan

3.1.1 Mengidentifikasi kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila melalui teks gambar Pangeran Diponegoro

3.1.2 Menguraikan 5 contoh kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila

3. Materi Pembelajaran

- Nilai-nilai Kepahlawanan

4. Metode/Model Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

5. Media Pembelajaran

- *Media Gambar*

6. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam ➤ Guru menanyakan kabar siswa ➤ Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa (religius) ➤ Guru mengecek kehadiran siswa ➤ Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah “bungong jeumpa” agar siswa mengetahui lagu-lagu daerah di nusantara. ➤ Guru mengaitkan nilai-nilai kepahlawanan dengan pahlawan yang ada di Sumatera Utara (Apersepsi). ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. ➤ Guru menceritakan salah satu pahlawan yang ada di Sumatera Utara dan mengidentifikasi nilai kepahlawanannya. (motivasi) 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan sejarah pahlawan-pahlawan Indonesia 2. Guru menjelaskan pahlawan-pahlawan yang berasal dari Sumatera Utara 3. Melalui media gambar guru menjelaskan sifat-sifat dari masing-masing pahlawan 4. Bersama-sama dengan siswa guru meminta siswa memberi contoh nilai yang ada pada kepahlawanan 5. Guru memberikan tugas kepada siswa 6. Guru melakukan pengamatan selama siswa melakukan pengerjaan soal 7. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran. 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka sesi tanya jawab kepada siswa ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah diajarkan ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap materi kepahlawanan ➤ Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama ➤ Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

7. Penilaian

- Penilaian sikap : Observasi
- Penilaian pengetahuan : Tes lisan dan tulisan
- Penilaian keterampilan : Observasi

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 10020 Sid/Aek Sigama



ROSMASARI SIREGAR, S.Pd
NIP : 197008271994122001

Wali Kelas

Fatimah Nasution, S.Pd
NIP. 150601102002004

*Lampiran IV Hasil Wawancara***LEMBAR WAWANCARA**

Hari/Tanggal Observasi : Senin/18 Desember 2023

Nama Sekolah : SD Negeri 100920

Kelas : IV

Nama Guru : Fatimah Nasution, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi kelas pada saat kegiatan belajar mengajar?	Kondisi siswa pada saat pembelajaran tidak dapat dikatakan kondusif dan tidak juga dapat dikatakan tidak kondusif, kondisi siswa tergantung bagaimana cara guru mengelola kelasnya.
2	Apakah guru menggunakan bahan ajar pada saat proses belajar mengajar?	Ya, guru menggunakan bahan ajar pada saat proses belajar mengajar, tetapi hanya bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah saja.
3	Bagaimana kondisi siswa pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung?	Kondisi siswa pada saat pembelajaran PPKn tidak begitu menyenangkan, karena pembelajaran PPKn yang terkesan monoton membuat siswa merasa bosan.
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran saat belajar mengajar, terutama pada pembelajaran PPKn?	Guru belum menggunakan media pada saat pembelajaran PPKn, karena bagi guru pembelajaran PPKn hanya berbentuk teori saja.
5	Apakah guru sudah pernah menggunakan media <i>finger puppets</i> saat belajar mengajar?	Guru belum menggunakan media <i>finger puppets</i> pada proses pembelajaran berlangsung, karena guru tidak mempunyai waktu untuk membuat media tersebut.

Lampiran V Hasil Nilai Sebelum Menggunakan Media Finger Puppets

KODE SISWA	SOAL										TOTAL	KONVERSI 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Khaila Pitri Harahap	5	3	2	4	5	3	5	4	3	3	37	74
Natasya Azizah Nst	2	4	2	5	3	5	3	5	3	5	37	74
Nelson Pauzan	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	35	70
Novri Sakila Siregar	3	3	4	3	3	3	2	3	2	5	31	62
Nur Khalilah Siagian	3	3	2	3	3	2	5	3	5	3	32	64
Nur Khoiriyah Siagian	4	4	3	4	1	1	4	1	2	3	27	54
Qurotta Ayuni Lubis	5	2	5	2	3	2	4	2	3	5	33	66
Rabiul Harahap	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	37	74
Reisyah Ayunda Putri	3	3	2	1	3	3	2	2	5	5	29	58
Rifqy Aditya Siregar	4	4	4	4	2	4	3	4	4	5	38	76
Royana	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2	29	58
Sahril Rhomadon	4	5	5	3	3	4	2	3	2	2	33	66
Surya Dharma Ali	2	2	3	3	4	5	5	5	5	4	38	76
Tamam Romadhon	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	31	62
Tambiski Purba	4	2	2	3	3	2	3	1	2	3	33	66
Tamtam Alfaiz	3	3	1	3	2	4	4	3	4	2	29	58
Tri Anton	1	4	2	4	5	2	1	3	3	4	29	58
Zainab Azzahra	5	5	3	1	3	5	3	4	2	3	34	68
Tiara Anjani	3	1	2	4	3	2	2	4	3	5	29	58
Bunga Afifah	4	4	3	3	4	3	3	2	1	2	29	58
Nabila Hasibuan	3	4	2	4	2	5	3	5	2	5	35	70
Dwi Aisyah Fitri	5	3	4	4	3	2	5	3	2	4	35	70
Andika Pratama	4	4	4	2	3	5	2	4	5	5	38	76
Alif Rizqi	3	2	3	2	4	3	4	2	4	4	31	62
Kesya Ramadhani	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	74

Putri Nabila	2	2	3	5	3	4	3	3	3	3	31	62
Suci Hati Harahap	5	4	5	2	3	3	3	3	4	2	34	68
Rosida Siregar	2	3	2	2	2	2	3	5	3	5	29	58
Habibi	1	3	2	2	3	1	2	2	2	1	32	64
M. Fathur	5	4	3	3	4	3	3	3	2	2	32	64
Armansyah Pohan	4	3	2	4	1	4	2	4	4	4	32	64
Fathur Ardiansyah	5	4	3	4	4	2	3	3	3	3	34	68
Wahyu Pratama	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	27	54
M. Agil Pernana	3	4	4	2	5	4	4	3	5	4	38	76
Anggiansyah Putra	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	27	54
RATA-RATA											65,25714286	

Lampiran VI Hasil Observasi Sesudah Menggunakan Media Finger Puppets

KODE SISWA	SOAL										TOTAL	KONVERSI 100
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Khaila Pitri Harahap	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	45	90
Natasya Azizah Nst	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	44	88
Nelson Pauzan	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	45	90
Novri Sakila Siregar	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	43	86
Nur Khalilah Siagian	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	46	92
Nur Khoiriyah Siagian	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45	90
Qurotta Ayuni Lubis	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	46	92
Rabiul Harahap	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	40	80
Reisyah Ayunda Putri	4	5	5	4	4	3	3	4	3	5	40	80
Rifqy Aditya Siregar	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48	96
Royana	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	45	90
Sahril Rhomadon	4	5	5	4	3	4	5	3	3	3	39	78
Surya Dharma Ali	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	46	92
Tamam Romadhon	5	3	5	3	5	4	4	3	4	5	41	82
Tambiski Purba	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	41	82
Tamtam Alfaiz	3	3	4	5	4	5	5	4	4	4	41	82
Tri Anton	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	46	92
Zainab Azzahra	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98
Tiara Anjani	5	5	2	4	4	4	5	4	5	5	43	86
Bunga Afifah	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	43	86
Nabila Hasibuan	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	44	88
Dwi Aisyah Fitri	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	46	92
Andika Pratama	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	98
Alif Rizqi	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	40	80
Kesya Ramadhani	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	41	82

Putri Nabila	5	5	5	5	3	4	5	3	3	3	41	82
Suci Hati Harahap	5	4	5	5	3	5	3	5	4	5	44	88
Rosida Siregar	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	44	88
Habibi	4	3	5	5	3	4	4	3	4	4	39	78
M. Fathur	5	5	3	3	4	3	5	5	5	5	43	86
Armansyah Pohan	4	5	5	5	5	5	2	4	4	4	43	86
Fathur Ardiansyah	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	46	92
Wahyu Pratama	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45	90
M. Agil Pernana	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	45	90
Anggiansyah Putra	5	5	3	4	4	5	5	4	2	3	40	80
RATA-RATA												87,2

Lampiran VII Hasil Uji Validitas

LEMBAR OBSERVASI SISWA
SD Negeri 100920 Sidingkat Aek Sigama

Nama :

Kelas/Semester :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini sesuai dengan indikator penelitian dengan hasil pengamatan.

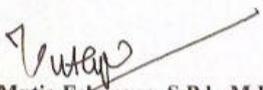
No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan
	Sikap Nasionalisme	Peserta didik paham makna pancasila dan mengamalkannya	5	4
		Peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dengan baik	5	5
		Peserta didik menghargai pendapat teman saat berdiskusi	5	4
		Peserta didik menghargai teman yang berbeda ajaran agama	5	4
	Patriotisme	Peserta didik menunjukkan rela berkorban terhadap teman	5	4
		Peserta didik menerapkan nilai-nilai pancasila dalam proses pembelajaran	5	5
		Peserta didik antusias dalam pembelajaran dan berani mengutarakan pendapat	5	5
	Cinta Tanah Air	Peserta didik menjaga lingkungan sekolah	5	5
		Peserta didik menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
		Peserta didik Menggunakan produk asli buatan bangsa Indonesia	5	5
Jumlah			50	46

Keterangan : 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup baik, 2=baik, 1=kurang baik
Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada penanaman nilai-nilai kepahlawanan.

<input checked="" type="checkbox"/>	Setuiu tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Setuiu dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Perbaiki sebagian
<input type="checkbox"/>	Perbaiki total

Medan, 28 Juli 2024

Validator


Mutia Eebryana, S.Pd., M.Pd

*Lampiran VIII Hasil Uji Hipotesis***Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	65.26	35	6.980	1.180
	Posttest	87.20	35	5.471	.925

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-21.943	7.316	1.237	-24.456	-19.430	-17.744	34	.000

DOKUMENTASI



