



## Global Journal Education and Learning

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel>

Volume 2 , Nomor 4 November 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

### PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER MENGGUNAKAN MEDIA TOKOH BONEKA PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III UPT SPF SDN PANNYIKKOKANG II

---

Jenuatrysa Pakamma<sup>1</sup>, Arnidah<sup>2</sup>, Novitasari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /Email: [jpakamma@gmail.com](mailto:jpakamma@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /Email: [arnidah@unm.ac.id](mailto:arnidah@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SDN Pannyikkokang II /Email: [novy.inriani@gmail.com](mailto:novy.inriani@gmail.com)

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-08-2025</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan minat baca mereka dengan menggunakan tokoh boneka dalam materi Pendidikan Pancasila. Studi ini dilakukan di UPT SPF SDN Pannyikkokang II, di mana 12 siswa berada di kelas III. Subjek penelitian ini adalah untuk belajar dan mengembangkan sikap dan perilaku siswa dengan menggunakan media tokoh boneka. Studi dilakukan dalam dua siklus, dengan tiga sesi pada siklus pertama. Pada akhir setiap siklus, evaluasi dilakukan melalui tes tertulis. Metode pengumpulan data termasuk tugas harian (evaluasi), lembar observasi sikap siswa, dan tes di akhir siklus. Grafik, rata-rata, dan persentase adalah tiga format yang digunakan untuk menampilkan data yang terkumpul. Analisis menunjukkan bahwa perilaku siswa menunjukkan perkembangan positif di setiap siklus. Pada akhir siklus pertama, hasil pengamatan terhadap sikap siswa menunjukkan rata-rata mencapai 54,16%. Setelah melakukan refleksi dan beberapa perbaikan penyesuaian pada proses pembelajaran berdasarkan evaluasi sebelumnya, siklus kedua menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata observasi karakter naik menjadi 68,19% pada akhir siklus, seperti yang tercantum dalam lampiran. Begitu pula, pencapaian ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari siklus I (42%) ke siklus II (92%). Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tokoh boneka dalam pembelajaran dapat meningkatkan karakter siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka di kelas III UPT SPF SDN Pannyikkokang II.
<i>Revised:03-09-2025</i>	
<i>Accepted:04-10-2025</i>	
<i>Published:23-11-2025</i>	

---

**Keywords:**

Hasil belajar dan karakter, media tokoh boneka

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Sejak dahulu hingga kini, pendidikan di Indonesia selalu berkaitan erat dengan sistem yang dikenal sebagai kurikulum. Saat ini, Kurikulum Merdeka menjadi sistem yang diterapkan. Kurikulum ini mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih mendalam, sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus berfokus pada penguatan karakter. Kurikulum Merdeka juga menitik beratkan pendidikan karakter melalui integrasi nilai-nilai moral dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima pendidikan akademis tetapi juga pembentukan karakter. Pendidikan karakter ini bukan sekadar penanaman nilai pada siswa, melainkan upaya kolektif untuk menciptakan suasana pendidikan yang memungkinkan setiap orang menyadari kebebasannya sebagai dasar dari kehidupan moral yang matang (A., 2007).

Peserta didik, juga biasa disebut siswa, adalah individu yang berpartisipasi secara pasif dalam proses pendidikan di sekolah. Dalam sebuah kelas, terdapat berbagai siswa dengan latar belakang yang beragam, seperti perbedaan suku, agama, budaya, dan kelompok, yang menciptakan beragam karakter dalam satu lingkungan kelas. Perbedaan ini dipengaruhi oleh pola asuh orang tua, lingkungan, serta pergaulan. Dalam pergaulan, siswa tidak selalu berada di bawah pengawasan orang tua, terutama karena kesibukan tertentu. Hal ini dapat membuat siswa rentan terpengaruh oleh pergaulan yang kurang sehat, yang pada akhirnya dapat memengaruhi karakter mereka dan bahkan berdampak pada siswa lainnya di sekitarnya.

Peran guru selama proses pembelajaran sangatlah vital, baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan karakter. Dalam pendidikan karakter, peran guru bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga berperan sebagai mentor yang mengajarkan norma, etika, dan agama. Dengan demikian, guru membantu membentuk peserta didik supaya memiliki sikap yang sesuai dengan harapan (Nella Agustin, dkk, 2021). Peran guru dalam membangun karakter siswa tidak hanya melalui ceramah atau nasihat, tetapi juga dapat dilakukan selama proses pembelajaran, misalnya melalui cerita. Dengan cara ini, siswa dapat memahami dan menyimpulkan nilai-nilai sikap yang terdapat dalam cerita tersebut. Di kelas, terdapat beragam karakteristik siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi semakin bervariasi dan dinamis.

Pada dasarnya, setiap siswa memiliki kepribadian yang beragam, yang memengaruhi dinamika situasi di dalam kelas serta jalannya proses pembelajaran. Karakter siswa juga berkontribusi pada hasil belajar, karena ada siswa yang mudah diarahkan, namun ada pula yang sulit. Beberapa siswa menunjukkan karakter negatif, seperti kurangnya rasa peduli dan jujur terhadap subjek sebaya atau seseorang yang lebih dewasa. Oleh karena itu, penting untuk memeriksa hal ini sesegera mungkin agar siswa tidak memahami karakter negatif sampai karakter tersebut hilang. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media boneka tokoh yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media boneka terbukti menarik dan mampu menarik perhatian siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III UPT SPF SDN Pannyikkang II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dengan evaluasi berupa tes tertulis, mengisi jawaban, dan uraian pada pertemuan terakhir. PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan angkah-

langkah khusus untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa secara signifikan. Tindakan khusus ini bukan berupa tugas rutin seperti pekerjaan rumah atau penghafalan materi, tetapi kegiatan yang telah dirancang secara khusus oleh guru dengan tujuan untuk mendorong perbaikan pencapaian belajar siswa (Dr. Rustiyarso, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III UPT SPF SDN Pannyikkang II pada semester ganjil bulan Agustus–September tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III di UPT SPF SDN Pannyikkang II, sedangkan tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap siswa melalui pemanfaatan media boneka. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan oleh peneliti mencakup observasi, pemberian tugas di akhir setiap sesi, tes di akhir siklus, serta dokumentasi.

Data yang didapatkan dari hasil pengamatan dan tes pembelajaran disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami narasi. Penyajian data dilakukan menggunakan tabel yang dilengkapi dengan penjelasan singkat. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan metode statistik deskriptif menggunakan perhitungan rata-rata. Rata-rata tersebut digunakan untuk mengukur penilaian pencapaian belajar siswa dalam satu kelas serta untuk melihat perbaikan pencapaian pembelajaran dengan membandingkan rata-rata nilai pada setiap siklus.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai aktivitas yang akan dilaksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan perencanaan meliputi: (1) menyusun perangkat pembelajaran yang sejalan dengan penerapan media boneka tokoh, (2) menyusun lembar tugas atau lembar kerja siswa, (3) menyusun alat evaluasi berupa soal individu yang diberikan di akhir setiap siklus untuk menjadi acuan dalam meningkatkan nilai pada siklus berikutnya, dan (4) menyusun lembar pengamatan terhadap sikap siswa sebagaimana yang tercantum dalam lampiran.

Temuan pengamatan terhadap sikap siswa pada siklus I menjadi landasan untuk penelitian berikutnya. Pada siklus 1, siswa memperoleh nilai 43,33% untuk peduli dan 49,16% untuk jujur. Terdapat peningkatan karakter siswa pada pertemuan kedua tersebut, terlihat dari peningkatan karakter dibandingkan sesi sebelumnya, yaitu sikap peduli dengan nilai 55,83% dan sikap jujur dengan nilai 53,33%. Selain itu, pada pertemuan 3, sikap siswa terus mengalami peningkatan, dengan karakter peduli mencapai rata-rata 60% dan karakter jujur mencapai rata-rata 58,33%. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa sudah cukup mampu menunjukkan kepedulian terhadap teman sekelas dan bersikap jujur, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang belum sepenuhnya mampu. Selama pertemuan 1 hingga 3 di siklus I, nilai rata-rata sikap siswa mencapai angka 54,16%.

Pada pertemuan pertama, terdapat 8 siswa atau sekitar 42% yang memperoleh nilai di bawah KKM 70, sehingga mereka belum mencapai ketuntasan. Pada sesi kedua, jumlah siswa yang belum tuntas sekitar 7 orang atau 58%. Sebaliknya, pada sesi ketiga, jumlah siswa yang belum tuntas menurun lagi yaitu 5 orang atau 42%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai 70 atau lebih.

Rata-rata nilai kelas juga menunjukkan kemajuan, dari 56,33 pada sesi pertama meningkat menjadi 61,58 pada sesi kedua, dan meningkat lagi menjadi 69,16 pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa antara pertemuan pertama hingga ketiga di siklus I, terjadi kemajuan pada nilai rata-rata kelas. Rata-rata nilai untuk siklus I adalah 62,36, dengan 5 siswa yang tuntas, yang berarti persentase ketuntasan belajar siswa di kelas mencapai 42%.

Pada siklus 2, peneliti telah membuat rencana tindakan untuk siklus II. Rencana ini mencakup (1) membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media boneka untuk meningkatkan karakter siswa; (2) membuat lembar tugas atau lembar kerja; (3) membuat alat evaluasi, yaitu soal individu yang diberikan di akhir setiap siklus sebagai referensi untuk meningkatkan nilai pada siklus berikutnya; dan (4) membuat lembar observasi untuk melacak minat dan kegiatan siswa, serta (6) membimbing siswa yang belum kesulitan memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media karakter boneka.

Siklus II menunjukkan peningkatan sikap siswa dibandingkan dengan siklus I. Pada sesi pertama siklus II, sikap peduli memperoleh nilai rata-rata 65,83%, dan sikap jujur memperoleh nilai rata-rata 60,83%. Pada sesi kedua, sikap siswa kembali menunjukkan kemajuan, dengan sikap peduli memperoleh rata-rata nilai sebesar 69,17% dan sikap jujur 67,5%. Begitu juga pada sesi ketiga, sikap siswa terus meningkat, dengan karakter peduli mencapai rata-rata nilai sebesar 75,83% dan sikap jujur mencapai 70%.

Secara keseluruhan, pada siklus II, nilai rata-rata karakter siswa meningkat menjadi 68,19% dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peningkatan ini disebabkan oleh siswa yang lebih mendengarkan nasihat dari guru melalui penerapan media tokoh boneka selama proses pembelajaran.

## **Pembahasan**

Selama penelitian dilakukan, baik sikap siswa maupun hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang berarti berkat penggunaan media tokoh boneka. Pada siklus I, pembelajaran menggunakan boneka biasa yang mulutnya tidak dapat dipindahkan, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang tertarik dan perhatian mereka terhadap topik yang disampaikan tidak begitu besar. Namun, di siklus II, boneka tangan dengan mulut yang bisa digerakkan digunakan, membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Hal ini menyebabkan siswa lebih aktif berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan lebih bersemangat dalam menangkap materi, sebagaimana dikemukakan oleh Permatasari et al. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan boneka tangan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, membuat mereka lebih fokus tanpa merasa tertekan. Fakhrudin & Inayati (2015) juga menambahkan bahwa boneka yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang alami dan realistik dapat membantu siswa memahami dan menyimpulkan pelajaran dengan baik. Nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan ini. Pada siklus I, sikap siswa meningkat menjadi 54,16% dan hasil belajar rata-rata 62,36% dengan ketuntasan 42%. Pada siklus II, karakter siswa meningkat menjadi 68,19% dan hasil belajar rata-rata 77,42% dengan ketuntasan 92%.

Guru telah menyadari dari pengalaman tersebut bahwa dalam proses pembelajaran ada banyak hal yang perlu dilakukan untuk mencapai pencapaian dan perbaikan terbaik, dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti:

1. Membuat lingkungan pembelajaran yang menarik.
2. Menggunakan media boneka yang relevan dengan materi yang diajarkan.

3. Bahasa yang dipakai guru harus mudah dipahami oleh siswa.
4. Guru perlu mempertimbangkan keterampilan siswa selama proses pengajaran.
5. Guru harus mengaitkan topik pembelajaran dengan pengalaman yang terkait dalam kehidupan para siswa.

## PENUTUP

Berdasarkan temuan-temuan yang telah disajikan di bagian sebelumnya, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini: 1) Pemanfaatan media boneka dalam pembelajaran berdampak positif terhadap meningkatkan sikap dan pencapaian belajar siswa, yang terlihat dari hasil siklus I di mana karakter siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 54,16% dan rata-rata hasil belajar 62,36% dengan tingkat ketuntasan 42%. Pada siklus II, terjadi peningkatan, dengan karakter siswa mencapai rata-rata nilai mencapai 68,19% dan rata-rata pencapaian belajar sebesar 77,42%, serta persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 92%; 2) Pemanfaatan media berupa karakter boneka dalam pembelajaran bisa mendukung guru dalam menghasilkan metode yang baru dan mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar siswa, yang kemudian gilirannya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa.PGSD.FKIP.UAD
- Daryanto. (2018). Media Pembelajaran.Yogyakarta: Gava Media.
- Fakhrudin, A., & Inayati, A. U. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN  
PADA TEMA LINGKUNGAN KELAS II SD NEGERI 02 MEDAYU KABUPATEN  
PEMALANG. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN*, 6.  
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7508/5365>
- Permatasari, A. I., Sudarmiatin, S., & Mudiono, A. (2019). Proses Pembelajaran PKn Berbasis Lesson Study menggunakan Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 85.  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11864>
- Rustiyarso, M. S. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Utami (ed.)).NOKTAH.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Panduan\\_dan\\_Aplikasi\\_Penelitian\\_Tindakan/4jQnEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_dan_Aplikasi_Penelitian_Tindakan/4jQnEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)