

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Harapannya melalui media pembelajaran ini, ilmu yang disampaikan ketika proses pembelajaran dapat sampai kepada audience atau dalam hal ini siswa yang ikut serta dalam proses belajar mengajar (Hasan dkk., 2021). Media telah menjadi alat penting dalam proses pembelajaran yang hendaknya digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan setiap informasi atau materi karena jika media tidak digunakan secara signifikan dalam penyampaian materi pembelajaran, peserta didik mungkin kurang memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal, kata media didapatkan dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya ‘tengah’, ‘perantara’ ataupun ‘pengantar’ (Fadilah dkk., 2023). Pada hakekatnya media adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian yang tak terpisahkan dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara utuh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut memungkinkan siswa dapat

berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018). Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran lebih cenderung dimaknai sebagai alat tulis grafis, fotografis, ataupun elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi visual maupun verbal (Wirasasmita & Putra, 2017).

Berdasarkan berbagai pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk visual, audiovisual, cetak ataupun digital yang berdasarkan pada bentuk sederhana maupun berdasarkan teknologi yang berkembang untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### b. Jenis- Jenis Media

Jenis-jenis media pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang dirancang untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi yang efektif pada siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi menjadi bantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks, menyederhanakan pemahaman, dan meningkatkan antusiasme proses belajar. Di dunia pendidikan, media terus berkembang, mulai dari bentuk sederhana yang sederhana seperti gambar, sampai media berbasis teknologi modern seperti simulasi virtual, video interaktif, game edukatif dan aplikasi pembelajaran lainnya. Dengan memilih media yang tepat, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, dan bermakna, sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami berbagai jenis media pembelajaran, karakteristiknya, serta cara

pengoperasiannya agar proses belajar mengajar berjalan lebih maksimal. Menurut Bretz (1971) dalam Fadilah dkk., (2023) secara umum media terbagi dalam 3 kelompok utama yaitu; visual, suara dan gerak. Dari ketiga unsur tersebut, selanjutnya diklasifikasikan dalam 8 kelompok yaitu: 1) Media audio; 2) Media cetak; 3) Media visual diam; 4) Media visual gerak; 5) Media audio semi gerak; 6) Media semi gerak; 7) Media audio visual diam; dan 8) Media audio visual gerak.

Menurut pendapat Sahib dkk., (2023), ditinjau dari sifatnya media terbagi ke dalam tiga jenis yaitu: 1) Media auditif adalah media penyampaian tanpa cetak yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik secara langsung; 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan unsur visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyeksi; dan 3) Media Audiovisual adalah media yang merupakan penggabungan dari media gambar dan juga suara.

#### c. Fungsi Media

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam dunia pendidikan modern. Fungsinya melampaui sebatas penyampaian informasi. Media yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas materi pelajaran, serta memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pengajaran berperan krusial dalam proses belajar mengajar. Fungsinya adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat

menyerap ilmu pengetahuan secara tepat dan menyeluruh, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta membentuk kepribadian yang positif (Sahib dkk., 2023). Menurut Muryaningsih, (2021) Fungsi media pembelajaran secara umum sebagai alat dalam pembelajaran sehingga dapat menghantarkan pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran dan bersifat mendukung.

Dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Dengan media yang tepat, siswa dapat menyerap materi pelajaran secara lebih dalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta membentuk karakter yang positif. Supaya efektif, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### d. Manfaat Media

Secara umum, media pembelajaran manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien (A. P. Wulandari dkk., 2023). Selain itu, manfaat media yang dikemukakan diatas, manfaat-manfaat praktis yang lain media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Ode Samura, 2015).

*Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme; 2) Memperbesar perhatian peserta didik; 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap; 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik; 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup; dan 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Jadi, Penerapan metode pembelajaran yang bersifat konkret berperan signifikan dalam meminimalisasi verbalisme, meningkatkan fokus dan retensi peserta didik, serta memperkuat landasan konseptual dalam proses pembelajaran.

## **2. Media Pembelajaran *Hand puppets***

### **a. Pengertian Media Pembelajaran *Hand puppets***

Media dalam proses belajar mengajar dijadikan sebagai alat bantu penyalur pesan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk visual, audiovisual, cetak ataupun digital yang berdasarkan pada bentuk sederhana maupun berdasarkan teknologi yang berkembang untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Proses belajar mengajar memerlukan media karena dalam kegiatan belajar tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat

dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran yang cukup beragam memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sejalan dengan isi tujuan pengajaran membuat guru kesulitan menentukan media yang akan digunakan.

Sebagai seorang guru, disarankan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun, hal ini seringkali terkendala oleh keterbatasan dana untuk membeli media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk membuat media sederhana yang tetap mendukung pencapaian tujuan pengajaran. Keberhasilan pengajaran tidak selalu bergantung pada mahalnya media yang digunakan; media sederhana pun dapat efektif, asalkan guru kreatif dan terampil dalam menggunakannya. Guru yang baik adalah guru yang mampu memanfaatkan media sebagai sumber belajar dan sarana penyampaian informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan memahami fungsi media secara tepat, karena media dalam pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Widiasih, dkk (2018) media pembelajaran haruslah digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga tidak merasa bosan. Variasi dalam penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat memotivasi siswa untuk belajar. Kesadaran internal ini mendorong siswa untuk lebih bersungguh-

sungguh dalam belajar, yang pada akhirnya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang optimal.

Media pembelajaran *hand puppets* atau boneka tangan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Boneka tangan adalah media atau alat bantu dalam proses pembelajaran berupa boneka berbahan kain yang dirancang menyerupai wajah dan tubuh dalam berbagai bentuk dan karakter. Boneka ini dimainkan dengan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari, sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif (Inayah & Rifatullah, 2021). Media boneka tangan cukup populer pada anak usia sekolah dasar karena anak-anak terbiasa bermain boneka. Boneka tangan sering dijumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Boneka dan latar belakang yang menarik mampu memikat perhatian siswa serta membantu memvisualisasikan konsep atau materi pembelajaran secara menyenangkan. Penggunaan suara dan dialog pada boneka juga dapat memperkuat pemahaman siswa melalui pendekatan multisensori (Apriani dkk., 2023). Selain itu, boneka suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Pembuatan media boneka tangan sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak kesusahan dalam mencari media ini.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran *Hand puppets*

Media *Hand puppets* atau Boneka tangan adalah media/alat pendukung yang dapat digunakan pendidik untuk membantu

mempromosikan kegiatan mengajar di kelas. Informasi dan pesan yang ditawarkan dengan menggunakan media boneka tangan ini diharapkan dapat diterima dengan baik dan ideal oleh anak. Menurut (Marwah, 2022) penggunaan media *hand puppets* memiliki manfaat dapat membantu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar, sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini terlihat ketika anak dievaluasi melalui kemampuan berinteraksi secara aktif dan antusias setelah mendengarkan cerita. Selain itu, teknik bercerita menggunakan boneka tangan dianggap mampu secara efektif meningkatkan kecerdasan logika matematis anak, terutama melalui kegiatan yang melibatkan pemikiran logis, eksperimen, dan imajinasi.

Selain itu manfaat lain dari penggunaan media *hand puppets* ini, menurut (Sulianto, dkk., 2014) adalah:

- 1) Pengembangan media boneka tangan dalam kegiatan bercerita dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan kompleks terkait pendidikan karakter di masyarakat.
- 2) Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai budi pekerti melalui cerita.
- 3) Boneka tangan dapat membantu anak memahami perannya sebagai bagian dari masyarakat yang membutuhkan interaksi dan kerja sama dengan orang lain, termasuk teman sebaya.
- 4) Media ini juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas, seperti menyusun cerita, merancang

skenario pertunjukan, dan menciptakan tokoh-tokoh boneka yang sesuai dengan cerita yang akan disampaikan.

### **3. Kesenian Dongkrek**

#### **a. Sejarah Kesenian Dongkrek**

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, dengan keanekaragaman seni daerah yang mencerminkan identitas dan warisan setiap suku bangsa di nusantara. Setiap daerah memiliki seni tradisional yang unik, mulai dari tari, musik, hingga kerajinan tangan, yang menjadi cerminan kearifan lokal serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakatnya. Kekayaan seni ini tidak hanya menjadi simbol kebanggaan nasional, tetapi juga aset berharga yang mampu memperkuat persatuan di tengah keberagaman. Dalam setiap gerak tari, irama musik, dan motif ukiran, tersimpan cerita, filosofi, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi, menjadikan kesenian daerah Indonesia sebagai bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa.

Salah satu kesenian yang terkenal dan menjadi ciri khas Kabupaten Madiun selain nasi pecel dan kampung pesilat adalah kesenian dongkrek. Secara historis, Kesenian Dongkrek adalah kesenian asli dari Kabupaten Madiun yang diciptakan pada tahun 1867 di Desa Mejayan oleh Raden Ngabei Lo Prawirodipoero seorang palang desa yang saat itu menjabat di desa tersebut (Magh'firoh dkk., 2022). Secara filosofis, kesenian tradisional Dongkrek memiliki makna dan fungsi sebagai ritual tolak bala. Awalnya, seni ini dipentaskan sebagai tarian yang bertujuan untuk mengusir wabah penyakit, bencana alam, dan roh

jahat yang mengganggu kehidupan masyarakat di wilayah Kecamatan Caruban, yang kini dikenal sebagai Kecamatan Mejayan (Pahlevi, 2018).

Keprihatinan terhadap situasi tersebut, mendorong Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro, yang juga dikenal sebagai Eyang Palang dan saat itu menjabat sebagai Kepala Desa Caruban, untuk mencari solusi atas wabah yang melanda rakyatnya. Beliau kemudian melakukan pertapaan di Gunung Kidul Caruban, di mana beliau menerima petunjuk atau wangsit yang menyebutkan bahwa penyebab wabah tersebut adalah perbuatan genderuwo atau butho, makhluk halus berwujud besar seperti raksasa yang berniat jahat. Selama bertapa, Eyang Palang berhadapan langsung dengan sekawanan genderuwo dalam perlawanan sengit. Pertarungan ini berakhir dengan kemenangan Eyang Palang, yang kemudian mengusir kawanan genderuwo keluar dari wilayah Caruban, dengan syarat harus membantu mengatasi wabah tersebut. Peristiwa ini kemudian dijadikan dasar bagi masyarakat untuk melaksanakan upacara tolak bala melalui seni tradisi Dongkrek sebagai media sosialisasi dan enkulturasi (Disa Rahmawati dkk., 2023).

Nama Dongkrek berasal dari suara alat musik Bedug yang menghasilkan bunyi "Dung" atau "Dong" dan suara alat musik Korek yang berbunyi "Krek". Dalam pertunjukannya, kesenian ini menyatukan berbagai bentuk seni, seperti tari, topeng, musik, dan drama, yang dipadu dalam sebuah prosesi kirab atau arak-arakan keliling desa, sesuai dengan sejarah perkembangan seni Dongkrek (Magh'firoh dkk., 2022). Terdapat empat karakter tokoh dalam kesenian ini, empat penari mengenakan

topeng yang mewakili karakter yang berbeda: topeng orang tua (Eyang Palang), topeng ayu (Rara Ayu), topeng perot (Rara Perot), dan topeng gendruwo (Saputri, dkk., 2023).

Saputri, dkk., (2023) memaparkan bahwa prosesi kesenian dongkreng dimulai dengan pemain Dongkreng yang memakai topeng Eyang Palang, Rara Ayu, Rara Perot, dan Genderwo, diikuti oleh pengiring (biasanya masyarakat), dan diakhiri dengan para pemusik di bagian paling belakang. Dalam kesenian dongkreng Nilai-nilai edukatif juga dapat ditemukan yakni misalnya nilai kebersamaan/gotong royong tampak pada waktu seluruh pemain Dongkreng saling bekerja sama dan gotong royong, nilai kebenaran, nilai tanggung jawab, nilai religius, nilai kejujuran (Eka Fadillah & Gunansyah, 2024).

b. Eksistensi Kesenian Dongkreng di Masa Sekarang.

Dongkreng, kesenian tradisional dari Madiun, Jawa Timur, menggabungkan tari, musik, dan cerita rakyat, tetapi kini berjuang untuk bertahan di era modern. Sebagai simbol perlawanan terhadap wabah dan penjagaan harmoni sosial, dongkreng pernah dianggap penting di masa lalu, tetapi seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat, popularitasnya mulai memudar. Banyak generasi muda lebih menyukai hiburan modern, sedangkan sedikit yang memahami nilai-nilai filosofi dan sejarah dongkreng. Salah satu alasan Tari Dongkreng kurang diminati masyarakat dikarenakan pementasan yang cenderung membosankan, maka dari itu perlu adanya revitalisasi pengemasan dalam penampilan Tari Dongkreng (Rohmah, dkk., 2017).

Meskipun masih ada banyak upaya untuk melestarikan dongkreng melalui festival lokal dan penampilan di berbagai acara jumlah seniman dongkreng terus berkurang. Selain itu semakin sedikit orang yang menunjukkan minat untuk belajar tentang kesenian ini. Banyak orang juga tidak lagi tertarik menyaksikan pertunjukan dongkreng yang biasanya diadakan. Kesenian Indonesia seperti dongkreng juga rentan terhadap persaingan dengan budaya asing sehingga diperlukan upaya untuk melindungi eksistensi kesenian lokal di tengah arus globalisasi yang semakin meluas (Zayyan Faisa dkk., 2023).

#### **4. Media *Hand puppets* Berbasis Kearifan Lokal Dongkreng**

Media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang berbentuk benda yang dapat langsung digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media *hand puppets* dibuat sebagai alternatif media yang dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara.

*Hand puppets* atau boneka tangan sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka tangan dengan ikut memainkan boneka tangan. Boneka tangan bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya (Sulianto, dkk., 2014).

*Hand puppets* atau boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan *hand puppets* atau boneka tangan membuat siswa tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri siswa.

*Hand puppets* berbasis kearifan lokal dongkrek adalah sebuah inovasi media yang mengadopsi elemen-elemen kesenian dongkrek ke dalam bentuk boneka tangan. Media ini menggabungkan unsur seni pertunjukan dengan visualisasi tokoh-tokoh dongkrek, yang mewakili nilai-nilai cerita local tersebut, seperti perjuangan melawan wabah dan harmoni kehidupan.

Dengan desain yang unik dan mencerminkan karakteristik dongkrek, boneka tangan ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan edukasi dan hiburan, seperti pembelajaran budaya di sekolah, pertunjukan dongeng, atau kampanye pelestarian tradisi. Boneka tangan ini juga menghadirkan cerita-cerita moral yang berakar pada kearifan lokal, sehingga anak-anak atau masyarakat umum tidak hanya terhibur, tetapi juga mendapatkan pesan mendalam tentang pentingnya menjaga keseimbangan, kebersamaan, dan penghormatan terhadap tradisi.

Penggunaan media *hand puppets* berbasis dongkrek memiliki potensi untuk menarik minat generasi muda yang lebih akrab dengan bentuk komunikasi visual dan interaktif. Hal ini dikarenakan media *hand puppets* ini lebih menyenangkan serta interaktif sehingga dapat memotivasi siswa

untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran (Khumaelatun & Raharja, 2025). Dengan mengemas nilai-nilai budaya dalam format yang kreatif dan mudah diterima, media ini dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan kesenian dongkrek.

## **5. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila**

### **a. Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Pancasila**

Hasil belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan (Hutapea, 2019). Hasil belajar dapat dikatakan bermakna jika perilaku siswa dapat terbentuk karena hasil belajar tersebut, serta dapat membantu siswa dalam usahanya memahami aspek lain seperti halnya memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya.

Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar ialah segala sesuatu yang tampak sebagai terjadinya sebuah perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang dapat diobservasi lewat perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai suatu proses di mana terjadi peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Hal ini mencakup berbagai aspek, seperti peningkatan pengetahuan, di mana seseorang yang sebelumnya tidak mengetahui suatu hal menjadi paham dan mengerti. Selain itu, perubahan ini juga dapat terlihat dalam aspek sikap dan perilaku, misalnya dari sikap yang kurang sopan menjadi lebih sopan, menunjukkan adanya kemajuan dalam cara berinteraksi dengan orang lain. Contoh lain bisa berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan tertentu yang

sebelumnya kurang dikuasai, sehingga mampu memberikan manfaat yang lebih besar, baik bagi individu maupun lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, perubahan ini mencerminkan sebuah transformasi positif yang mendukung kemajuan dan perbaikan secara menyeluruh.

Mata pelajaran pendidikan Pancasila memiliki pengertian mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam menanamkan dan mewariskan nilai-nilai karakter yang sejalan dengan Pancasila kepada seluruh warga negara. Mata pelajaran ini menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai panduan utama dalam membangun generasi yang mampu mewujudkan cita-cita Indonesia emas (Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai hak serta kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, mata pelajaran ini juga berperan dalam meningkatkan kualitas diri siswa sebagai individu. Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menyampaikan nilai-nilai kehidupan kepada siswa agar dapat memahami pentingnya pendidikan nilai dan moral (D. Wulandari & Indra Kurniawan, 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila merupakan perubahan positif pada siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, tetapi juga mengembangkan karakter moral yang kuat. Pendidikan Pancasila membantu siswa memahami nilai-nilai kehidupan

serta memberikan panduan untuk membangun generasi yang berkontribusi dalam mewujudkan cita-cita bangsa secara lebih baik.

b. Pengukuran Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Penilaian atau pengukuran hasil belajar pendidikan Pancasila selayaknya harus mencakup seluruh potensi dan kemampuan peserta didik. Hasil belajar khususnya pada aspek kognitif dinilai dengan menggunakan tes. Tes ini berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda (objektif). Sebelum merancang tes terlebih dahulu harus memperhatikan tujuan tes dan kisi-kisi tes. Tujuan tes diharapkan dapat mengetahui penguasaan peserta didik dalam pokok bahasan tertentu setelah materi diajarkan. Dalam konteks penelitian ini tes hasil. Sedangkan kisi-kisi merujuk pada acuan untuk menyusun soal yang akan diujikan.

Di dalam soal tes objektif jawaban siswa yang benar diberikan nilai 1 sedangkan jawaban siswa yang salah diberikan nilai 0. Nilai hasil belajar siswa diperoleh dari skor yang diperoleh siswa dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100. Skala skor yang dapat diperoleh siswa adalah dalam rentang 1-100. Dalam penelitian ini jumlah soal tes adalah 20 soal pilihan ganda.

## **6. Hubungan Media Pembelajaran *Hand puppets* berbasis Kearifan**

### **Lokal Dongkreng dengan Hasil Belajar.**

Media pembelajaran *hand puppets* berbasis kearifan lokal Dongkreng memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa. *Hand puppets* atau boneka tangan merupakan media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan

(Khumaelatun & Raharja, 2025). Ketika dikombinasikan dengan kearifan lokal Dongkrek yang merupakan kesenian tradisional khas Madiun yang kaya akan nilai moral dan budaya media ini menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Penggunaan boneka tangan dengan karakter dan cerita Dongkrek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pendekatannya yang kreatif dan dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini berdampak positif pada pemahaman materi, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Selain itu, media *hand puppets* berbasis Dongkrek mempermudah penyampaian konsep-konsep abstrak, seperti nilai-nilai budaya dan sejarah, melalui visualisasi cerita yang lebih nyata. Siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga memahami nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kesenian Dongkrek. Pembelajaran seperti ini mendorong perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa, seperti kerja sama, kreativitas, dan apresiasi terhadap budaya lokal. Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai tidak hanya berupa peningkatan nilai akademik tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan sosial.

## **B. Kerangka Berpikir**

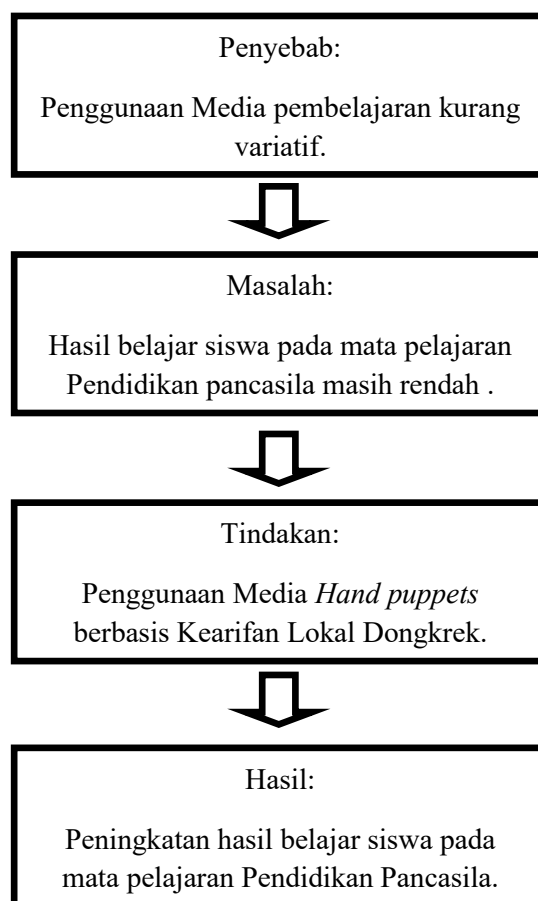
Kegiatan belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa, yang mencakup keaktifan dalam kelas, pencapaian hasil belajar, serta penguasaan kompetensi siswa. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan kondisi di mana materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Pemahaman materi yang optimal tidak hanya mendukung keberhasilan akademik tetapi juga membantu

siswa mengembangkan keterampilan dan sikap yang relevan untuk kehidupan sehari-hari.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran maupun media yang melibatkan peran aktif siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, meningkatkan rasa nyaman dalam belajar, dan memaksimalkan potensi siswa selama berada di sekolah.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki karakteristik yang berfokus pada penanaman nilai-nilai moral dan karakter sejak dini, seperti sikap toleransi, tanggung jawab, gotong royong, dan cinta tanah air. Pembelajaran biasanya dilakukan melalui cerita, lagu, permainan, dan kegiatan interaktif untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa permasalahan sering muncul, seperti metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, minimnya media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak, serta kesulitan siswa dalam menghubungkan konsep abstrak nilai Pancasila dengan praktik nyata. Selain itu, kurangnya waktu alokasi pembelajaran dan rendahnya dukungan dari lingkungan luar sekolah, seperti keluarga atau masyarakat, juga menjadi hambatan.

Media pembelajaran *hand puppets* atau boneka tangan berbasis kearifan lokal dongkrek efektif untuk mengatasi permasalahan yang ada. Adapun rumusan kerangka berpikir berupa bagan seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Tindakan

Mengacu berdasarkan pada landasan teori serta kerangka berpikir yang ada maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Implementasi Media Pembelajaran *Hand puppets* berbasis Kearifan Lokal Dongkrek dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”.

#### D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Di era modernisasi yang kian pesat, budaya merupakan salah satu hal yang sangat mungkin terdampak oleh perkembangan tersebut. Masuknya budaya asing yang kian masif membawa pengaruh terhadap budaya lokal yang mulai tergerus, sehingga banyak generasi sekarang yang tidak mengenal dan tertarik untuk belajar budaya lokal yang sarat akan nilai luhur. Pendidikan merupakan salah satu jalan yang dapat dimaksimalkan dalam rangka mengenalkan budaya yang mengedukasi, lewat sebuah media ataupun bahan ajar yang terintegrasi dengan kebudayaan lokal diharapkan selain mampu membantu siswa untuk mencapai target belajarnya, juga sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya itu sendiri. Selain itu, kebudayaan mempunyai pengaruh dalam membentuk karakter atau kepribadian seseorang. Karena di dalam setiap kebudayaan yang ada mengandung nilai-nilai positif baik itu secara tersirat maupun secara langsung maupun tidak (Kuswantara, 2023).

Media *hand puppets* berbasis kearifan lokal Dongkrek menghadirkan inovasi yang menggabungkan elemen tradisional dengan pendekatan edukasi modern. Dongkrek, seni tradisional asal Madiun, dikenal sebagai simbol perjuangan melawan wabah penyakit dan roh jahat melalui musik dan tari (Pahlevi, 2018). Dalam bentuk *hand puppets*, karakter-karakter khas Dongkrek, seperti tokoh pemimpin, rakyat, dan makhluk mistis, diadaptasi menjadi boneka tangan yang menarik dan interaktif. Kebaruan ini tidak hanya memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif. Melalui cerita yang dimainkan, nilai-nilai seperti keberanian, kerja sama, dan

pentingnya menjaga kesehatan dapat disampaikan secara kreatif, menjadikan *hand puppets* Dongkrek sebagai alat edukasi sekaligus pelestarian budaya yang relevan di era modern.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terletak pada kemampuannya mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan prinsip-prinsip dasar Pancasila. Misalnya, dalam cerita Dongkrek, terdapat nilai spiritualitas yang melibatkan doa dan keyakinan kepada Tuhan untuk melawan wabah. *Hand puppets* ini dapat digunakan untuk mengajarkan pentingnya beriman dan berdoa sebagai bagian dari kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep Pancasila secara teori, melainkan bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.