

Artikel 03

by Jurnal Nasional 1 (2020) Mengembangkan Media Pembelajaran

Submission date: 05-Nov-2020 02:02PM (UTC+0700)

Submission ID: 1436738159

File name: media_pembelajaran_wayang_karakter_pada_pembelajaran_tematik.pdf (533.89K)

Word count: 3843

Character count: 25807

MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Oleh

Madinatul Mukholifah¹, Urip Tisngati² & Vit Ardhyantama³

^{1,2,3} Prodi PGSD, STKIP PGRI Pacitan

Jl. Cut Nya Dhien No. 4a Pacitan, 0357881488

Email: ¹madinatulmukholifah07@gmail.com, ²uriptisngati@gmail.com & ³vit.10276@gmail.com

3 bstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) pengembangan media pembelajaran Wayang Karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar, (2) efektifitas media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik, (3) hasil pengembangan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan desain pengembangan 4D, yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 pada pembelajaran tematik. Metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Diperoleh hasil pertama, penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wayang Karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan desain pengembangan 4D. Kedua, media pembelajaran Wayang Karakter telah uji efektifitasnya melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil *posttest* dengan hasil 78,57% dan lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar yang berarti media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas 4 sekolah dasar. Ketiga, hasil pengembangan media pembelajaran wayang karakter diperoleh hasil yang “Baik” pada penilaian ahli materi dengan skor rata-rata keseluruhan 4,00. Penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan penilaian ahli pembelajaran dengan skor rata-rata 4,70 dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada ujicoba kelompok kecil diperoleh penilaian dengan rata-rata skor 4,70 termasuk kriteria “Sangat Baik”. Diharapkan media pembelajaran wayang karakter dapat memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah terutama pada teks bacaan panjang.

Kata Kunci: Media, Wayang Karakter & Pembelajaran Tematik

3 PENYIMPULAN

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran karena media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran. Keberadaannya akan digunakan sebagai pembawa pesan kepada siswa supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru [1]. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa supaya cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa akan terbantu dalam

memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan.

Implikasinya adalah tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak akan terjadi secara maksimal [2]. Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa dapat merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga dapat meningkatkan literasi pada mata pelajaran yang telah dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan, yaitu memberi bekal kemampuan dasar dalam membaca, menulis, berhitung, dan juga pengetahuan juga

keterampilan dasar yang bermanfaat untuk siswa [3].

Membaca merupakan sebuah keterampilan yang erat kaitannya dengan aspek pengetahuan dasar, baik pengetahuan tentang ilmu sosial maupun pengetahuan tentang ilmu alam. Membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam setiap pembelajaran baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Meskipun demikian keterampilan membaca tidak hanya terpaku pada satu aspek saja melainkan melibatkan semua aspek didalamnya antara lain seperti aspek mendengarkan, menulis dan berbicara juga tidak terlepas dari kegiatan membaca [4].

Berdasarkan studi awal di beberapa SD di kota Pacitan yang menerapkan pembelajaran tematik, diketahui bahwa pada aspek kemampuan membaca, rata-rata siswa SD mengeluh karena bacaan yang panjang dan mereka kurang memahami isi bacaan. Guru kelas menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam memahami pelajaran, yaitu disebabkan karena kurangnya keinginan siswa dalam membaca bacaan terutama bacaan panjang yang tertera dalam buku tema. Guru seringkali mengalami kendala di saat mengajarkan materi yang banyak mengandung teks bacaan, biasanya siswa hanya diminta untuk menulis kembali teks bacaan dalam waktu yang telah ditentukan guru, kemudian ketika siswa sudah selesai menulis guru akan menilai hasil tulisan yang dikumpulkan oleh siswa.

Mengacu pada uraian di atas maka pada pembelajaran tematik, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dekat dengan dunia anak, seperti pembuatan wayang dengan karakter atau tokoh yang akrab pada lingkungan siswa. Diharapkan, penggunaan media wayang karakter dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Siswa akan menunjukkan minat belajar jika siswa aktif saat belajar, yaitu siswa beraktivitas dalam suasana yang gembira sambil praktik di kelas. Penggunaan wayang karakter diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sesuai dengan tema yang dibahas. Ini sejalan dengan penelitian

3 sebelumnya, yaitu media pembelajaran GAYANGHETUM (gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik efektif digunakan dalam proses pembelajaran [5]. Penelitian ini untuk selanjutnya mengembangkan media wayang dengan karakter manusia sehingga berbeda dengan penelitian sebelumnya, dengan rumusan masalahnya adalah: 1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar; 2) Bagaimana efektifitas media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar?; dan 3) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar.

LANDASAN TEORI

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan beberapa landasan teori, yaitu teori pembelajaran, perkembangan anak, media pembelajaran, dan wayang karakter. Teori pembelajaran adalah teori yang mendeskripsikan cara siswa menerima, memproses, merespon, dan menguasai suatu pengetahuan selama proses belajar. Teori yang dibahas meliputi teori belajar Ausubel dan teori konstruktivisme. David Ausubel berpendapat bahwa keberhasilan pada pembelajaran siswa sangat ditentukan pada kebermaknaan suatu bahan ajar yang dipelajarinya [6]. Materi yang dipelajari dibaurkan kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam bentuk struktur kognitif. Teori ini memusatkan perhatiannya pada konsep bahwa perolehan dan penyimpanan pengetahuan baru merupakan fungsi dari struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran bermakna merupakan suatu proses yang erat kaitannya dengan informasi baru pada konsep-konsep yang sesuai dalam struktur kognitif siswa. Ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keaktifan terhadap siswa untuk 22 ajar menemukan sendiri terkait kompetensi, pengetahuan, dan hal lain yang diperlukan

untuk mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses pembelajaran, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasan/pendapatnya menggunakan bahasa sendiri, agar siswa ¹⁹ pikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif [7].

Menurut Piaget, dilihat dari aspek perkembangan kognitif maka masa SD berada pada tahap operasi konkret yang ditandai dengan kemampuan: mengklasifikasikan benda-benda berdasarkan ciri yang sama, menyusun (menghubungkan atau menghitung) angka-angka, dan memecahkan masalah yang sederhana. Berdasarkan karakteristik tersebut, dalam menyiapkan pembelajaran tematik, seperti memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan maka seorang guru dapat menyesuaikan materi dengan situasi tertentu [8]. Harapannya adalah pemilihan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam ¹² yajian data dengan menarik [9] dan mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya [10].

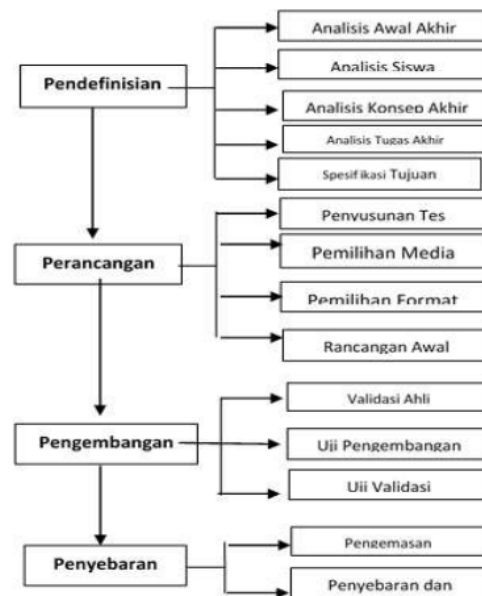
Salah satu kemajuan di dunia pembelajaran yaitu dengan banyaknya inovasi dalam pembuatan media wayang, baik berupa wayang gambar, wayang kardus, wayang suket ⁵ umpul), wayang kertas dan lainnya [11]. Wayang adalah seni budaya bangsa Indonesia yang telah dikenal sejak abad ke-10 dan telah berkembang hingga dewasa ini. Wayang dalam perkembangannya berabad-abad itu ternyata telah mampu bertahan dengan berbagai ujian dan tantangan, sehingga wayang menjadi sebuah budaya yang bermutu sangat tinggi ⁴ 2]. Budaya wayang meliputi seni peran, seni ⁴ ara (musik), seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan seni perlambang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerang, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat serta hiburan.

Media wayang berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena media pembelajaran wayang memiliki konsep karakter yang melekat, oleh karena itu media pembelajaran wayang memiliki keunikan dibandingkan dengan media pembelajaran lain. ³ iharapkan penggunaan wayang dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai ³ atu media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan [5]. Salah satunya dengan menggunakan media wayang karakter yang berbentuk model karakter manusia, seperti karakter Ayah, Ibu, Kakek, Nenek, Kakak, Adik, dan lain-lain

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut Research and Development (R&D).

Gambar 1. Prosedur pengembangan model 4-D



Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia ¹³ didikan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four

D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. [13]. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap kualitas penampilan dan materi pada wayang yang dihasilkan yang terdapat dalam kolom komentar pada angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi, dan siswa melalui angket validasi para ahli dan angket uji siswa yang berisi angka-angka yang diperoleh dari skor jawaban uji coba siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wayang karakter ini yaitu berupa kuesioner (angket), wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli terhadap instrumen angket yang akan digunakan dalam penelitian.

Validasi instrumen angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen observasi antar pedoman, kisi-kisi instrumen, pembahasan butir-butir instrumen dengan teori. Validasi instrumen observasi, wawancara, dan respon siswa dilakukan untuk menilai instrumen yang akan digunakan untuk uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian terhadap instrumen observasi yang terdiri dari 6 indikator penilaian dapat disimpulkan bahwa instrumen observasi "Layak Digunakan" untuk ujicoba lapangan. Data validasi angket respon

siswa menggunakan skala penilaian dengan empat alternatif penilaian antara lain: 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik. Pada angket respon siswa penilaian yang diperoleh dari aspek petunjuk, cakupan angket, dan bahasa yaitu mendapatkan rata-rata 3. Jadi angket dikategorikan dalam penilaian "Baik" dan kesimpulan pada tiap butir angket secara keseluruhan angket mendapatkan penilaian "a" yang berarti angket dapat digunakan tanpa revisi. Validasi instrumen wawancara dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek kejelasan tujuan wawancara dan butir pertanyaan, aspek kesesuaian pertanyaan untuk mengetahui tujuan penelitian. Terdapat 9 indikator penilaian yang akan digunakan untuk uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian terhadap instrumen wawancara dapat disimpulkan bahwa instrumen wawancara "Layak Digunakan" untuk ujicoba lapangan

Data validasi angket ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menggunakan skala penilaian dengan empat alternatif penilaian antara lain: 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik. Pada angket ahli materi penilaian yang diperoleh dari aspek petunjuk, cakupan angket, dan bahasa yaitu mendapatkan rata-rata 4. Jadi angket dikategorikan dalam penilaian "Sangat Baik" dan kesimpulan pada tiap butir angket secara keseluruhan angket mendapatkan penilaian "a" yang berarti angket dapat digunakan tanpa revisi. Pada angket ahli media penilaian yang diperoleh dari aspek petunjuk, cakupan angket, dan bahasa yaitu mendapatkan penilaian 3 dan 4. Jadi angket dikategorikan dalam penilaian "Baik dan Sangat Baik" dan kesimpulan pada tiap butir angket secara keseluruhan angket mendapatkan penilaian "a" yang berarti angket dapat digunakan tanpa revisi. Pada angket ahli pembelajaran penilaian yang diperoleh dari aspek petunjuk, cakupan angket, dan bahasa yaitu mendapatkan rata-rata 4. Jadi angket dikategorikan dalam penilaian "Sangat Baik" dan kesimpulan pada tiap butir angket secara keseluruhan angket mendapatkan penilaian "a"

yang berarti angket dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi instrumen RPP dilakukan untuk menilai 4 aspek yaitu aspek perumusan tujuan pembelajaran, aspek isi yang disajikan, aspek bahasa, dan aspek waktu. Terdapat 12 indikator penilaian yang akan digunakan untuk uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian terhadap instrumen RPP dapat disimpulkan bahwa instrumen RPP “Layak Digunakan” untuk uji coba lapangan.

Data yang didapat dari pengisian angket oleh ahli dan siswa, selanjutnya dianalisis secara deskriptif yaitu uraian yang berupa tanggapan untuk menjelaskan jawaban-jawaban yang diberikan responden dalam angket dengan menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dari penilaian validasi dan uji coba menggunakan angket dengan skala Likert yang telah selesai ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan oleh responden menggunakan rumus yang diterangkan.

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	SV	Tidak revisi
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	V	Tidak revisi
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	CV	Perlu revisi
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	KV	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	SKV	Revisi

Keterangan: SV: Sangat Valid, V: Valid, CV: Cukup Valid, KV: Kurang Valid, SKV: Sangat Kurang Valid [14]

Tabel 2. Kriteria Skor Skala Lima

Interval Skor	Kriteria
4,22 – 5	Sangat valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup valid
1,80 – 2,60	Kurang valid
1 – 1,79	Sangat kurang valid

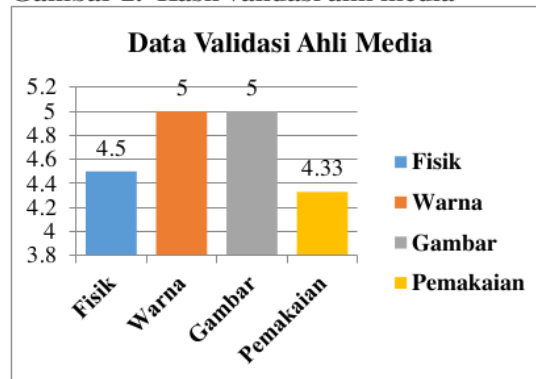
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik yang telah melalui proses validasi ahli, respon siswa, dan uji coba kelompok kecil maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil

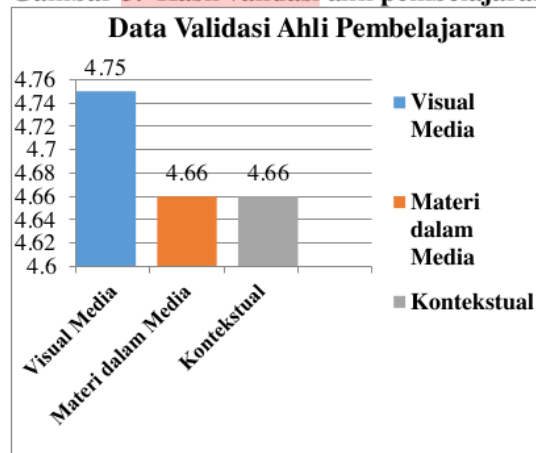
Proses pengembangan untuk menjadikan media pembelajaran Wayang Karakter yang valid, praktis, dan efektif disusun perangkat pendukung pelaksanaan pengembangan seperti (Lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, lembar tes siswa, perangkat pembelajaran, dan instrumen yang terkait dalam penelitian).

Gambar 2. Hasil validasi ahli media



Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh skor dengan jumlah 61 dan rerata sebesar 4,69 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Gambar 3. Hasil validasi ahli pembelajaran



Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran diperoleh skor dengan jumlah 47 dan rerata sebesar 4,70 termasuk dalam kriteria “Sangat baik”. Sedangkan pada penilaian ahli materi terdapat 7 kriteria yang dinilai. Berdasarkan 7 aspek penilaian masing-masing aspek mendapatkan nilai ahli materi keseluruhan diperoleh skor dengan jumlah 28 dan rerata sebesar 4,00 termasuk dalam kriteria “Baik”.

Tabel 2. Hasil respon siswa uji coba kelompok kecil

No	Item	Rerata
1	Ukuran wayang karakter sudah sesuai dengan siswa SD	4,00
2	Gambar pada media ini terlihat jelas	4,43
3	Karakter kartun pada media ini terlihat jelas	4,79
4	Pemilihan warna pada media ini sudah sesuai	4,86
5	Materi yang disampaikan dengan media ini mudah dipahami	4,43
6	Belajar dengan menggunakan media ini membuat saya mempelajari hal-hal baru	4,50
7	Belajar dengan menggunakan media ini membuat saya bersemangat	5,00
8	Saya tidak kesulitan menggunakan media ini	5,00
9	Saya suka dengan karakter yang digunakan pada media ini	5,00
10	Saya senang jika sering digunakan media wayang saat pembelajaran di kelas	5,00
Jumlah		47,01
Rata-rata: Sangat Baik		4,70

Selanjutnya disajikan Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan sekali untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran Wayang Karakter.

Gambar 4. Hasil ketuntasan belajar siswa



Pembahasan

Data validasi ahli diperoleh dengan dua tahap (internal dan eksternal). Tahap yang pertama yaitu proses validasi tahap internal dengan P1 dan P2 dengan langkah-langkah: 1) memperlihatkan draft media, 2) melakukan demonstrasi penggunaan media, 3) penyusunan lembar evaluasi, 4) melaksanakan FGD. Berdasarkan hasil FGD terdapat saran perbaikan yang harus dilakukan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Hasil FGD antara lain: 1) pemberian lilitan pada pegangan wayang menggunakan benang wol supaya wayang terlihat menarik dan tidak melukai pemegang karena pegangan yang digunakan sebelumnya yaitu sebilah bambu yang mempunyai sisi sedikit tajam untuk anak SD. 2) benang pengait kancing yang diletakkan pada tangan wayang harus diganti dengan benang yang lebih kuat. 3) penggunaan lem yang lebih rekat supaya kertas manila dapat merekat dengan kuat pada kertas karton.

Tahap kedua, yaitu tahap validasi dengan ahli eksternal. Proses validasi dilakukan dalam *Forum Group Discussion* bersama ahli materi (V1), ahli media (V2), dan ahli pembelajaran (V3). V1 merupakan dosen pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP PGRI Pacitan. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini dosen pada prodi Pendidikan Informatika di STKIP PGRI Pacitan, dan ahli pembelajaran yang menjadi

validator dalam penelitian ini adalah V3, merupakan guru sekaligus praktisi lapangan di SD.

Gambar 5. Hasil wayang karakter



Peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang karakter berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Materinya adalah tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Sub Tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dan Pembelajaran 3 kelas IV semester II. Metode yang digunakan adalah metode 4D, yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Pemilihan metode 4D karena metode ini dianggap lebih mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peneliti untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Media pembelajaran wayang karakter dikembangkan berdasarkan asumsi setelah melakukan kajian teori dan permasalahan di SD saat pembelajaran tematik [1,2]. Beberapa asumsi penelitian ini adalah: (1) media pembelajaran wayang karakter bisa menumbuhkan minat belajar siswa pada teks bacaan panjang dengan menyampaikan cerita menggunakan media pembelajaran, (2) media wayang karakter bisa memotivasi siswa dalam membaca teks bacaan panjang pada buku pelajaran/buku tema, (3) belum adanya media pembelajaran di sekolah yang menunjang siswa dalam pembelajaran tematik khususnya pada teks bacaan panjang, (4) media pembelajaran berbasis wayang karakter akan membantu guru

dalam meningkatkan minat membaca pada siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh juga akan meningkat.

Media pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru [11]. Sementara yang menjadi dasar masalah dari pembuatan media ini adalah kurangnya media berbasis wayang yang dapat diimplementasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran tematik yang bisa dimainkan siswa untuk memahami materi. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi, media dan pembelajaran, serta berdasarkan respon siswa dapat disimpulkan bahwa media ini disusun dengan sangat baik, atau memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh sebab itu media pembelajaran wayang karakter dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran proses pembelajaran tematik di SD disesuaikan dengan materi yang tepat.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wayang Karakter pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan desain pengembangan 4D, yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Pada tahap pertama, yaitu pendefinisian, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan dan masalah yang ada di sekolah dasar melalui proses wawancara dan observasi. Tahap kedua, yaitu perancangan, peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran beserta buku petunjuk penggunaan media pembelajaran, instrumen tes, dan angket validasi produk. Tahap ketiga, yaitu pengembangan bentuk awal produk media pembelajaran dari desain yang sudah dirancang sesuai dengan pembelajaran tematik yang akan diajarkan, kemudian media pembelajaran yang telah siap divalidasi oleh ahli untuk memvalidkan produk sebelum diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Selanjutnya tahap empat, yaitu penyebaran, pada penelitian ini

hanya dilakukan deseminasi terbatas dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media wayang karakter secara terbatas kepada guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengimplementasikan hasil pengembangan produk dengan baik.

Media pembelajaran Wayang Karakter telah diuji efektifitasnya melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil. Berdasarkan hasil posttest yang diperoleh hasil 78,57% ,berarti media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar karena lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar.

Hasil pengembangan media pembelajaran wayang karakter menunjukkan hasil yang “Baik” berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor rata-rata keseluruhan 4,00. Penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan penilaian ahli pembelajaran dengan skor rata-rata 4,70 dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada ujicoba kelompok kecil diperoleh penilaian dengan rerata skor 4,70 termasuk pada kriteria “Sangat Baik”

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penelitian ini tidak menggunakan pretest karena media digunakan untuk bacaan panjang yang belum cukup dimengerti oleh siswa jika diberikan tes sebelum diberikan perlakuan. Selain itu media pembelajaran terlalu tinggi untuk ukuran siswa kelas IV sekolah dasar, dan media pembelajaran tidak dibuat dengan banyak karakter, terbatas 5 tokoh sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa kelas IV tema 8 subtema 2 dan pembelajaran 3. Penelitian lanjutan dapat dilakukan pembuatan wayang karakter yang menyesuaikan tema, seperti karakter orang dengan hewan dan tumbuhan, karakter orang dengan pakaian khas pakian adat atau keseharian siswa, karakter orang dan hewan dengan perwatakan yang sesuai dengan ide cerita, dan lain-lain.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat diberikan saran, antara lain: 1) Diharapkan media pembelajaran

wayang karakter dapat memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran tematik disekolah terutama pada teks bacaan panjang; 2) Perlu pertimbangan dalam pembuatan wayang terutama terkait dengan ukuran wayang karakter yang akan dibuat disesuaikan dengan ukuran rata-rata tinggi badan siswa pengguna; 3) Lebih diperhatikan dalam pemilihan lem/perekat yang akan digunakan untuk merekatkan wayang dari kertas yang digunakan untuk menggambar menuju kertas cetakan gambar supaya lebih tahan lama; 4) Perlu dikembangkan dalam jumlah karakter yang variatif dan mencukupi supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran tematik di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rostina, S., 2013, *Media Pembelajaran Matematika.*, Alfabeta, Bandung.
- [2] Santyasa, I. W., 2007, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- [3] Taufik, A., dkk, 2011, *Pendidikan Anak di SD*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- [4] Darmadi, 2018, *Membaca Yuuk...!*” *Strategi menumbuhkan Minat Baca pada Anak Usia Dini*, Guepedia, Bogor.
- [5] Oktavianti, R., dan Wiyanto, A., 2014, Pengembangan Media GAYANGHETUM (Gambar Wayang Hewab dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran tematik Terintegrasi Kelas IV SD, *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomor 1 April 2014, (hal. 65-70), <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>
- [6] Suardi, M., 2018, *Belajar dan Pembelajaran*, Deepublish, Yogyakarta.
- [7] Utami, B., dkk, 2009, Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Kimia di SMU, *Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan*

- Kimia,
https://www.researchgate.net/publication/322251826_PENERAPAN_PEMBELAJARAN_KONSTRUKTIVISME_DALAM_PEMBELAJARAN_KIMIA_DI_SMU.
- [8] Hernawan, A. H., dkk, 2014, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta.
- [9] Arsyad, A., 2011, *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persad, Jakarta.
- [10] Arison, S., Grundy, B. C., 1998, Clinical Guidelines on the identification, evaluation, and treatment of overweight and obesity in adults, *Journal of National Institutes of Health*, No.3, Vol.4, 123-130, http://journals.lww.com/acsm-msse/Abstract/1998/11001/paper_treatme11_of_obesity.pdf.
- [11] Muhson, A., 2010, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 –Tahun 2010, Hlm. 1 – 10. <https://www.researchgate.net/publication/3185704617>.
- [12] Ibda, H., 2017, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*, CV. Pilar Nusantar, Wonogiri.
- [13] Sulistyobudi, N., 2014, Budaya Wayang: Kelestarian dan Tantangannya ke Depan, *Jurnal Jantra*, Vol. 9, No. 2, Desember 2014, <http://jantra@bpnj-jogja.info>
- [14] Semmel (1974: 5). Thiagarajan S., Semmel D., & Semmel M. I., 1974, *Intructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis: Central for Innovation on Teaching the Handicaped.
- [15] Purwanto, 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN

Artikel 03

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usd.ac.id Internet Source	3%
2	polbangtan-bogor.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	id.123dok.com Internet Source	2%
5	mafiadoc.com Internet Source	1%
6	karyatulisku.com Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%
9	jurnal.polsri.ac.id Internet Source	1%

10	media.neliti.com Internet Source	1%
11	jppipa.unram.ac.id Internet Source	1%
12	www.researchgate.net Internet Source	<1%
13	repository.upi.edu Internet Source	<1%
14	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
15	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1%
16	id.scribd.com Internet Source	<1%
17	123dok.com Internet Source	<1%
18	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1%
19	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
20	stp-mataram.e-journal.id Internet Source	<1%
21	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1%

22

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On