



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **25%**

Date: Sep 22, 2021

Statistics: 465 words Plagiarized / 1895 Total words

Remarks: Moderate similarity detected, you better improve the document (if required).

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG BEBER KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 1 GAWANG Artikel Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada ¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar OLEH: NOVA RIYANI NIM: 1786206045 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA 2021 PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG BEBER KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 1 GAWANG Nova Riyani¹, Arif Mustofa², Vit Ardhyantama³ ¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan ²Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan ³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan Email: nvryn01@gmail.com ¹, Mustofaarif99@yahoo.com ², vit.10276@gmail.com ³ Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Gawang, (2) mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD N 1 Gawang, (3) mengetahui hasil dari pengembangan media Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Gawang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Gawang, Desa Gawang, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil dari penelitian dan pengembangan media Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Gawang menggunakan model pengembangan ADDIE. (1) Analysis, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan, (2) Design, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan (3) Development, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan (4) Implementation, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat (5) Evaluation, yaitu proses untuk melihat apakah

produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Kata Kunci:

Pengembangan, Media, Wayang Beber Karakter, Sekolah Dasar. Abstract: This study aimed to (1) develop the Character Wayang Beber learning media in Indonesian language learning for class III S DN 1 Gawang, (2) find out the effectiveness of using Character Wayang Beber learning media in learning Indonesian in Class III SD N 1 Gawang, (3) find out the results of the development of the Character Wayang Beber media in learning Indonesian for class III SD N 1 Gawang. The method used in this research was research and development. This research was conducted at the State Elementary School 1 Gawang, Gawang Village, Kebonagung District, Pacitan Regency. The methods used in this study include observation, interviews, documentation and tests. The results of research and development of Character Wayang Beber media in learning Indonesian for class III SD N 1 Gawang use the ADDIE development model: (1) Analysis, namely conducting needs analysis. Identifying problems, identifying products that match the target, thinking about the product to be developed, (2) Design, the design stage was the stage of designing the product concept to be developed (3) Development, development was the process of making the design a reality (4) Implementation, implementation was product testing as a real step to implement the product that was being made (5) Evaluation, namely the process to see whether the product made was successful, in accordance with initial expectations or not. Keywords: Development, Media, Character Wayang Beber, Elementary School

PENDAHULUAN Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Dalam industri kreatif seperti sekarang, sudah saatnya para tenaga pendidik memunculkan ide atau gagasan baru untuk menciptakan suatu bahan media baru yang lebih edukatif dan kreatif guna lebih memaksimalkan pengetahuan siswa. Rata-rata media pembelajaran yang sering digunakan guru kepada siswa adalah media cetak seperti buku tematik atau media elektronik seperti handphone sebagai wahana sarana belajar. Namun media seperti

itu belum cukup untuk menambah wawasan siswa saat belajar. Diperlukan media lain yang dapat membantu siswa lebih cepat memahami materi. ³Salah satu media kreatif yang dapat digunakan guru untuk membantu pembelajaran adalah media gambar wayang beber karakter. Keberadaan media gambar tersebut yang akan digunakan guru sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dan dinilai cukup efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan tingkat berfikir siswa khususnya sekolah dasar. Berdasarkan penjabaran diatas, ¹pengembangan media pembelajaran dirasa sangat diperlukan guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah. ⁴Pengembangan media pembelajaran dapat berupa penambahan fungsi atau guna, pemutakhiran bentuk alat atau media tersebut yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu mengajar kepada siswa. Manfaat dari media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai penyeragaman penyampaian materi pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa, memungkinkan kegiatann mengajar yang fleksibel atau dapat dilakukan dimana saja dan dapat menumbuhkan sikap positif siswa.

METODE PENELITIAN Penelitian ini menggunakan metode penewlitian dan pengembangan atau yang sering disebut Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam ²penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis.

1. Tahap Analyze (Analisis) Tahap Analisis dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret untuk mengetahui ¹apa saja yang akan dilaksanakan ketika memulai membuat produk. Tahap analisis dilakukan sebelum pembuatan produk dimulai agar nantinya produk ⁷yang akan dibuat menjadi lebih terarah dan sesuai urutan tahapan. Analisis yang dilakukan berupa mencari tahu bagaimana produk yang akan dibuat, dalam artian produk memiliki daya guna yang baik atau tidak, produk sesuai dengan pembelajaran atau tidak serta bagaimana kesesuaian produk yang akan dilakonkan sesuai dengan materi ajar sesuai KD atau tidak, dsb. Produk yang dibuat nantinya akan dibuat

harus disesuaikan dengan berbagai aspek. Pada dasarnya terdapat aspek-aspek khusus yang perlu dipahami sebelum pembuatan produk, antara lain: a) Bahan dasar ⁷produk Pada ⁷tahap awal dimulai dengan analisis bahan dasar produk. Bahan dasar produk ⁷yang akan ⁷dibuat terbuat dari kertas Samson yang berukuran panjang 4 meter dan dengan lebar 50 cm dengan tepian 10 cm x 10 cm. b) Kegunaan produk Pada tahap menentukan kegunaan produk peneliti menganalisis bahwa produk ³dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau ²sebagai alat bantu penunjang pembelajaran karena buku bukanlah satu-satunya ²alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika mengajar didalam kelas.

2. Tahap Design (Perancangan) Tahap perancangan atau tahap Design merupakan tahap kedua dari tahap ⁷model pengembangan ADDIE. Tahapan perancangan merupakan tahapan merancang konsep suatu produk untuk dijadikan menjadi sebuah kenyataan. ²Pada ²tahap ini penulis membuat suatu produk dimulai dengan merancang media, dan menyiapkan ²bahan ajar yang akan digunakan. 3. Tahap ¹⁴Development (Pengembangan) Pada tahap pengembangan ini berisi tahapan perancangan produk yang akan direalisasikan. Pada tahap sebelumnya telah disusun kerangka konseptual yang mairi berupa tulisan, ⁷maka pada tahap ini produk siap untuk direalisasikan dan diterapkan. Produk ⁷yang akan dibuat harus sesuai dengan ⁷apa yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Satu persatu tahap dilaksanakan hingga produk siap untuk digunakan. 4. Tahap Implementation (Implementasi) Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk ⁷yang akan dibuat, dalam artian lain bahwa produk dapat diterapkan dan diharapkan dapat memperoleh suatu umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Pengimplementasian produk dilakukan kepada ¹⁵siswa kelas III SD N 1 Gawang yang berjumlah 7 siswa. 5. Tahap Evaluation (Evaluasi) Tujuan adanya tahap evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Jadi ⁷pada tahap ini dilakukan beberapa tes yang kemudian dapat memperkuat tercapainya hasil dari produk. Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, ⁹dalam artian bahwa peneliti mendapatkan ⁹umpan balik dari siswa mengenai ⁹produk yang telah diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN Mengikuti

perkembangan yang telah ditetapkan, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Wayang Beber **1** Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar yang efektif digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Dalam proses pengembangan untuk menjadikan media **6** pembelajaran Wayang Beber Karakter yang efektif dan valid disusun perangkat pendukung pelaksanaan pengembangan seperti (lembar validasi guru kelas, ahli media dan ahli pembelajaran, lembar tes siswa, perangkat pembelajaran, dan instrument **9** yang terkait dengan penelitian). Wayang beber pacitan yang dikenal dengan cerita Panji Semirang telah banyak dipublikasikan dan diperagakan dalam berbagai acara festival di Indonesia. **6** Wayang beber pacitan dikenal sebagai ikonik pacitan dan sebagai warisan budaya yang harus tetap terjaga dan menjadi investasi kota yang harus dilindungi. Untuk itulah sebagai generasi muda milenial seperti sekarang, jika tidak mengenal kebudayaan sendiri maka belum cukup dikenal sebagai masyarakat yang peduli dengan kebudayaan daerahnya sendiri. Pembuatan Produk Data validasi ahli diperoleh dengan dua tahap **9** (awal dan akhir). Tahap yang pertama yaitu proses bimbingan tahap awal dengan pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang dilaksanakan sejak 1 Mei 2021. Dengan langkah-langkah **sebagai berikut: (1)** menunjukkan hasil rancangan pembuatan media Wayang Beber Karakter, (2) melakukan revisi rancangan produk, dan (3) melaksanakan penelitian. **5** Revisi Produk Revisi produk kali ini mengacu kepada masukan-masukan yang diperoleh dari para ahli. Karena keterbatasan biaya dan waktu serta pengetahuan tentang pemrograman, masukan-masukan tersebut peneliti seleksi lagi sehingga menghasilkan produk baru yang siap untuk diuji cobakan. Revisi produk **9** perlu dilakukan agar produk dapat dikembangkan lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap revisi produk, wayang beber yang semula tidak diwarnai menjadi diwarnai untuk menarik minat siswa. Wayang yang semua diujikan berupa gambar sketsa menjadi gambar wayang dengan full warna. **7** Pada tahap ini penulis dibantu oleh Bapak Rudhi atau Validator Ahli Media untuk itulah media menjadi semakin baik dalam hal produksi, pengemasan serta menyebarkan kepada sekolah. Kajian Produk Akhir Untuk **3** meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan dapat mengaktifkan siswa maka perlu

dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pelajaran yang dapat diharapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, baik dari segi proses dan hasil akhir. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengharuskan pembelajaran dilakukan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Untuk itu peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan media pembelajaran wayang beber karakter yang berbasis pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengadopsi tema yang menarik untuk diajarkan kepada siswa kelas rendah. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian meliputi (1) prosedur pengembangan yang akan menghasilkan sebuah desain pengembangan, (2) prototype dari materi pengembangan yakni; pengembangan perangkat pembelajaran yang membantu keterlaksanaan pembuatan media pembelajaran (3) penilaian pengembangan yang akan menghasilkan instrument penelitian. Selanjutnya dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan, didapatkan hasil pengembangan media pembelajaran wayang beber karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. KESIMPULAN Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Gawang dapat dilakukan dengan menggunakan desain

pengembangan ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Hasil pengembangan media pembelajaran wayang beber karakter menunjukkan hasil yang "Baik" berdasarkan penilaian ahli media, Ahli materi dan ahli pembelajaran. DAFTAR

PUSTAKA Sugiyono. 2009. Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta Mukholifah, Madinatul.

2019. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Skripsi tidak atau belum diterbitkan. Pacitan: STKIP PGRI

Pacitan. Suharyono, Bagyo. 2005. *Wayang Beber Wonosari, Wonogiri*: Bina Citra Pustaka

Suharyono, Bagyo (2008). "Wayang Beber Wonosari". *Wonogiri: Bina Citra Media*. Werto.

2012. *Wayang Beber Pacitan: Fungsi, Makna dan Usaha Revitalisasi*: Jurnal Paramita Vol 22
No. 1 Januari 2012 Halm.56-68.

11 Daryanto. 2013. *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA. Arsyad,

Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sources

1	http://lib.unnes.ac.id/view/year/2015.html INTERNET 5%
2	https://www.researchgate.net/publication/338424566_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Addie_Model INTERNET 4%
3	https://christianyonthanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran/ INTERNET 2%
4	https://arfors.blogspot.com/2016/02/alat-peraga-dan-media-pembelajaran.html INTERNET 2%
5	http://eprints.walisongo.ac.id/1753/5/081211053_Bab4.pdf INTERNET 2%
6	https://adoc.pub/wayang-beber-pacitan-fungsi-makna-dan-usaha-revitalisasi.html INTERNET 2%
7	https://text-id.123dok.com/document/4yr1o08pq-model-pengembangan-sugiyono-model-pengembangan-addie.html INTERNET 2%
8	https://idr.uin-antasari.ac.id/15400/6/BAB%20III.pdf INTERNET 2%
9	https://text-id.123dok.com/document/6zkv41eeq-proses-pembentukan-karakter-wirusaha-menurut-bygrave-1996-direktorat-jenderal-pembelajaran-dan-kemahasiswaan-ditjen-pendidikan-tinggi-kementerian-pendidikan-dan-kebudayaan.html INTERNET 1%
10	http://repository.uinsu.ac.id/12003/1/2021%20Proposal%20Penelitian%20Parental%20Keilmuan.pdf INTERNET 1%
11	https://repository.bbg.ac.id/handle/836 INTERNET 1%
12	https://www.researchgate.net/publication/332355496_Pelatihan_Pengembangan_Web_Profil_Desa_bagi_Aparatur_Pemerintah_Desa INTERNET <1%
13	https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/06/20/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan/ INTERNET <1%
14	http://eprints.umm.ac.id/38580/4/BAB%20III.pdf INTERNET <1%

