

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG BEBER KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 1 GAWANG

Nova Riyani¹, Arif Mustofa², Vit Ardhyantama³

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Pacitan

Email: nvryn01@gmail.com¹, Mustofaarif99@yahoo.com², vit.10276@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III S DN 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 memaksimalakan 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. Salah 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, pengembangan media pembelajaran dirasa sangat diperlukan guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah. Pengembangan 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 penelitian 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.

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap Analisis dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret untuk mengetahui apa saja yang akan dilaksanakan ketika memulai membuat produk. Tahap analisis dilakukan sebelum pembuatan produk dimulai agar nantinya produk yang 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 dilakokan 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 produk*. Pada tahap awal dimulai dengan analisis bahan dasar produk. Bahan dasar produk yang akan dibuat 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 dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sebagai alat bantu penunjang pembelajaran karena buku bukanlah satu-satunya alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika mengajar didalam kelas.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan atau tahap *Design* merupakan tahap kedua dari tahap model pengembangan ADDIE. Tahapan perancangan merupakan tahapan merancang konsep suatu produk untuk dijadikan menjadi sebuah kenyataan. Pada tahap ini penulis membuat suatu produk dimulai dengan merancang media, dan menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini berisi tahapan perancangan produk yang akan direalisasikan. Pada tahap sebelumnya telah disusun kerangka konseptual yang miah berupa tulisan, maka pada tahap ini produk siap untuk direalisasikan dn diterapkan. Produk yang akan dibuat harus sesuai dengan apa yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Satu persatu tahap dilaksanakan hingga produk siap untuk digunakan.

Tahap Implementation (Implementasi)

Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang akan dibuat, dalam artian lain bahwa produk dapat diterapkan dan diharapkan dapat memperoleh suatu umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Pengimplementasian produk dilakukan kepada siswa kelas III SD N 1 Gawang yang berjumlah 7 siswa.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tujuan adanya tahap evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Jadi pada tahap ini dilakukan beberapa tes yang kemudian dapat memperkuat tercapainya hasil dari produk. Tahap evaluasi dalam penelitaian pengembangan dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, dalam artian bahwa peneliti mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai produk yang telah diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengikuti perkembangan yang telah ditetapkan, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Wayang Beber Karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar yang efektif digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Dalam proses pengembangan untuk menjadikan media 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 yang terkait dengan penelitian).

Wayang beber pacitan yang dikenal dengan cerita Panji Semirang telah banyak dipublikasikan dan diperagakan dalam berbagai acara festival di Indonesia. 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 (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.

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 perlu dilakukan agar produk dapat dikembangkan lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap revisi produk, wayang beber yang semula tidak diwarna menjadi diwarna untuk menarik minat siswa. Wayang yang semua diujikan berupa gambar sketsa menjadi gambar wayang dengan full warna. 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 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 sisi 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.
- Warto. 2012. *Wayang Beber Pacitan: Fungsi, Makna dan Usaha Revitalisasi*: Jurnal Paramita Vol 22 No. 1 Januari 2012 Halm.56-68.
- Daryanto. 2013. *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.