

Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 1 Srikaton

Puput Nitasari¹, Asep Sukenda Egok², Aswarliansyah³

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}

Email: joe29puput@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang kartun yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen validasi media wayang kartun menggunakan angket ahli media, ahli Bahasa, ahli materi. Instrumen kepraktisan media wayang kartun menggunakan angket responden guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis penilaian dari tiga ahli yaitu ahli media menunjukkan kriteria cukup tinggi dengan skor 0,696%, hasil analisis kevalidan ahli Bahasa menunjukkan kriteria tinggi dengan skor 0,85%, sedangkan hasil kevalidan dari ahli materi menunjukkan kriteria tinggi atau valid dengan skor 0,931%. Hasil analisis kepraktisan siswa uji coba perorangan menunjukkan kriteria sangat praktis dengan skor 84,6%, hasil uji coba analisis kepraktisan siswa uji coba small group menunjukkan kriteria sangat praktis dengan skor 81,3%, uji kepraktisan guru menunjukkan kriteria sangat praktis dengan skor 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, wayang kartun, Tematik

ABSTRACT

This study aims to develop a valid and practical wayang cartoon media. This type of research is research and development (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages: analysis stage, design stage, development stage, implementation and evaluation. Data collection techniques using a questionnaire. The instrument for validation of the cartoon puppet media uses a questionnaire from media experts, language experts, and material experts. The practical instrument of cartoon puppet media uses a teacher and student respondent questionnaire. Based on the results of the analysis of assessments from three experts, namely media experts, the criteria were quite high with a score of 0.696%, the results of the validity analysis of linguists showed high criteria with a score of 0.85%, while the validity results from material experts showed high or valid criteria with a score of 0.931%. The results of the practicality analysis of the individual test students showed very practical criteria with a score of 84.6%, the results of the practical analysis of the small group test students showed very practical criteria with a score of 81.3%, the teacher practicality test showed very practical criteria with a score of 90%. So it can be concluded that the cartoon puppet media meets the valid and practical criteria so that it can be used in the learning process.

Keywords: Development, cartoon puppets, Temati.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sentral terpenting dari proses peningkatan SDM di suatu Negara. Danim (2017:4) menjelaskan pendidikan merupakan proses penyediaan subjek didik menuju manusia masa depan yang bertanggung jawab. Undang-undang No. 2 (2012:2) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif dan sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, kekuatan spiritual agama, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Karakteristik peserta didik adalah totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sekitarnya.

Aktivitas pembelajaran hendaknya membuka kesempatan

untuk menumpuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Salah satu untuk mengembangkannya adalah dengan pembelajaran tematik yang menyenangkan. Menurut Majid (Akbar 2017:17) pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dan dalam rentang kemampuan, perkembangan anak.

Namun masalah yang di hadapi dalam dunia pendidikan di Sekolah Dasar yang akhir-akhir ini paling mencuat yaitu mutu pendidikan, perubahan kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, sistem evaluasi, sertifikasi guru dan masalah-masalah lain yang terjadi di proses belajar mengajar. Wibowo (2015:12) penyebab rendahnya mutu

pendidikan di Indonesia salah satunya adalah standarisasi pengajaran, yaitu pendidik yang kurang kreatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, sehingga mengakibatkan peserta didik hanya mampu menerima pelajaran tanpa adanya usaha yang dilakukan. Pada saat ini sekolah-sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Ada beberapa faktor di dalam pembelajaran Tematik yang harus dipenuhi diantaranya guru, siswa, dan media. guru merupakan seorang tenaga pendidik yang pekerjaannya membagikan ilmunya kepada peserta didik. Jika seorang guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, maka pada pembelajaran tematik dapat tersampaikan dengan maksimal. Bila seorang guru mengajar tidak sesuai dengan yang diharapkan maka materi tidak akan tersampaikan dengan maksimal pada proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi tematik secara efektif, membuat siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila

didalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran siswa akan senang, tidak mudah jenuh, siswa lebih aktif di dalam kelas saat belajar.

Indriana (2011:15) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan peserta didik akan terbantu untuk belajar lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 8 Januari 2021. IV SD Negeri 1 B Srikaton dengan ibu Inggit Sari, S. Pd diperoleh informasi bahwa disekolah tersebut menggunakan kurikulum K-13, guru kelas tersebut belum pernah menggunakan media wayang kartun, media yang pernah digunakan adalah media karton, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Guru kelas tersebut mengatakan bahwa ia butuh dengan

media yang menarik bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Karena media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih aktif saat belajar.

Berdasarkan analisis di atas dinyatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 B Srikaton mengalami kesulitan dalam belajar dan kurang memahami materi yang diajarkan. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran tematik yang bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat dan memudahkan siswa dalam materi pembelajaran, agar menjadi efektif, efisien, dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena didukung oleh media baru pada pembelajaran tematik.

Berangkat dari pernyataan di atas, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran Tematik berdasarkan Kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV SD di sekolah dasar negeri 1 B Srikaton. Hamzah (2019:1) pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

efektifitasnya. Seels & Richey (Yaumi 2018:82) menyatakan bahwa pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Peneliti memilih Wayang Kartun untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena dapat mengkombinasikan gambar dan cerita dalam Wayang, Media Wayang dinilai dapat membangkitkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar bagi peserta didik karena memiliki karakter kartun yang banyak disukai oleh peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar. Media Wayang Kartun ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar, peserta didik akan belajar sambil bermain dengan begini proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar. Afi (2020:22) Pengembangan media

wayang kartun adalah termasuk media audio visual karena merupakan sebuah gambar tiruan tokoh kartun. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk wayang kartun. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

Berlandaskan pada permasalahan yang ada, maka perlu adanya upaya pendidik untuk melakukan perbaikan media agar dapat meningkatkan mutu pendidikan yang baik dan menciptakan prestasi peserta didik dalam media pembelajaran dengan menggunakan media “wayang kartun”. Dengan uraian di atas peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan media wayang kartun untuk pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 B Srikaton”.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

adalah model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap: Analisis (*Analys*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implemation*) dan Evaluasi (*Evaluation*)

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai uji coba desain produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk media wayang kartun ini untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam uji coba produk ini, peneliti menggunakan 3 kali uji coba yaitu uji coba bahasa, materi dan media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Desain Uji Coba

Ada tiga tahapan dalam uji coba produk yaitu:

- a. Uji Coba para Ahli atau Validasi. Tahap ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan teknik Delphi selanjutnya dilakukan Revisi. Bertujuan untuk mengetahui kevalidan Media wayang kartun.

- b. Uji Coba *One to One*: Tahap uji coba *One to One* ini subjeknya yaitu seorang siswa, peneliti akan mengajarkan Media wayang kartun satu persatu siswa diluar kelas. Uji coba *One to One* dilakukan untuk memperoleh data mengenai media wayang kartun yang digunakan peneliti.
- c. Uji Coba *Small Group*: Tahap uji coba *Small Group* bertujuan untuk melihat kepraktisan bahan ajar berupa Media wayang kartun. Uji coba *Small Group* digunakan untuk menentukan kepraktisan dan untuk mendapatkan umpan balik terhadap media yang digunakan peneliti. Produk media wayang kartun yang telah divalidasi, selanjutnya peneliti akan mengajarkan Media wayang kartun siswa berbentuk kelompok kecil diluar kelas.

Subjek Uji Coba

Subjek yang digunakan dalam uji coba ini adalah guru dan siswa, guru dan siswa adalah subjek dalam penelitian. Karena pelaksanaan uji penggunaan Media wayang kartun dilakukan dalam pembelajaran Tematik. Sehingga guru dan siswa mempunyai kontribusi dalam merespon penggunaan Media wayang kartun pada Tema III Sub Tema I kelas IV Sekolah Dasar. Subjek uji coba ini adalah guru dan siswa SD Negeri 1 B Srikaton dengan jumlah siswa 26 siswa.

Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah: Teknik Pengumpulan Data: Sugiyono (2016:137) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara *interview* (wawancara), *kuesioner* (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu suatu teknik untuk menganalisis data dari proses penelitian. Tujuan analisis data pada penelitian ini ialah untuk mengetahui kualitas produk Media wayang kartun yang berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran wayang kartun pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan validasi sebelum diuji coba ke lapangan. Media yang telah sesuai dirancang kemudian dilakukan tahap validasi dengan memberikan lembar angket validasi kepada masing-masing ahli. Tahap validasi ahli dilakukan untuk

mendapatkan saran dan masukan sekaligus memberikan penilaian terhadap media yang telah dirancang. Setelah media direvisi berdasarkan masukan dan saran dari masing-masing ahli kemudian diuji cobakan pada 9 orang siswa dan 1 guru mengisi angket respon siswa dan respon guru dengan memberikan nilai pada masing-masing butir penilaian media sebagai pengguna media pembelajaran wayang kartun.

Hasil Analisis Ahli Media

Hasil dari penilaian ahli media terhadap media wayang kartun untuk pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Srikaton yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan dengan memberikan 14 pertanyaan pada angket validasi media wayang kartun dapat dilihat:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{39}{56}$$

$$V = 0,696$$

Berdasarkan hasil analisis V rata-rata diperoleh 0,696 yang termasuk dalam kategori keterangan

cukup tinggi $0,60 \leq V < 0,80$ dan dapat dikatakan valid sehingga media Wayang Kartun Sekolah Dasar valid dalam media dan dapat digunakan.

Hasil Analisis Ahli Bahasa

Hasil dari penilaian ahli bahasa terhadap media wayang kartun untuk pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Srikaton yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan dengan memberikan 10 pertanyaan pada angket validasi media wayang kartun dapat dilihat:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{34}{40}$$

$$V = 0,85$$

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil analisis V rata-rata diperoleh 0,85 yang termasuk dalam kategori keterangan tinggi $> 0,80$ dan dapat dikatakan valid sehingga media Wayang Kartun Sekolah Dasar valid dalam media dan dapat digunakan.

Hasil Analisis Ahli Materi

Hasil dari penilaian ahli materi terhadap media wayang kartun untuk pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 1 Srikaton yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan dengan memberikan 11 pertanyaan pada angket validasi media wayang kartun dapat dilihat pada:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{41}{44}$$

$$V = 0,931$$

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil analisis V rata-rata diperoleh 0,931 yang termasuk dalam kategori keterangan tinggi > 0,80 dan dapat dikatakan valid sehingga media Wayang Kartun Sekolah Dasar valid dalam media dan dapat digunakan.

Penilaian Seluruh Validator

Berdasarkan keseluruhan penelitian kevalidan media pembelajaran wayang kartun yang diberikab oleh ketiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi

terhadap media wayang kartun pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Hasil keseluruhan penilaian kevalidan dari ketiga ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Tim Ahli

No	Nama Ahli	Skor yang Diperoleh			Kriteria
		Media	Bahasa	Materi	
1	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	0,696			Valid
2	Agung Nugroho, M.Pd		0,85		Sangat Valid
3	Inggit Sari, S.Pd			0,931	Sangat Valid
Jumlah		0,696	0,85	0,931	
Rata-rata		0,825			Sangat Valid

Hasil Uji Perorangan (One to One)

Hasil uji perorangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran wayang kartu siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Pada penelitian ini melibatkan 3 siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Lembar kepraktisan perorangan ini berisi tentang penilain terhadap kepraktisan media pembelajaran wayang kartun, lembar kepraktisan ini terdapat 14 pertanyaan. Kemudian siswa akan memberikan

penilaian serta membarikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran wayang kartun. Berikut ini hasil dari respon siswa setelah belajar menggunakan media wayang kartun pada saat uji perorangan (*one to one*) dapat dilihat:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Kepraktikalitas} &= \\ \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% &= = \frac{127}{150} \times \\ 100\% &= 84,6\% \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian penilaian angket yang didapatkan melalui uji perorangan (*one to one*) pada media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton dikategorikan “ Sangat Praktis” dengan persentase 84,6%. Melalui hasil penilaian pada media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil.

Hasil Uji Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui

nilai kepraktisan media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Penelitian ini melibatkan 6 siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Lembar angkat kepraktisan kelompok kecil ini berisi tentang penilain terhadap kepraktisan media, dan pada lembar angkat kepraktisan terdiri dari 14 pertanyaan. Kemudian siswa akan memberikan penilaian serta memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik. Berikut hasil respon siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik pada saat uji kelompok kecil (*small group*) dapat dilihat pada:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Kepraktikalitas} &= \\ \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% &= = \frac{244}{300} \times \\ 100\% &= 81,3\% \end{aligned}$$

Bedasarkan hasil uji kelompok kecil (*smaal group*) yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pemebelajaran media wayang kartun “Praktis” dengan persentase 81,3%.

Hal ini menunjukkan media pembelajaran wayang kartun sudah siap digunakan pada uji kelompok kecil (*small group*).

Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Hasil kepraktisan guru pada media pembelajaran wayang kartun dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Pada lembar kepraktisan guru terdapat 11 pertanyaan. Kemudian guru memberikan penilaian, masukan dan saran pada media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik. Berikut hasil angket respon guru yang bertujuan untuk mengetahui respon terhadap media wayang kartun pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Subjek	Nomor Pertanyaan										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Guru Kelas	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	45
Jumlah											45

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji kepraktisan guru yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa respon

guru terhadap media pembelajaran wayang kartun yaitu sangat praktis dengan persentase 90%, sehingga media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.9 Hasil Keseluruhan Uji Kepraktisan

No	Uji Coba	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Perorangan (<i>One to one</i>)	127	84,6%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	244	81,3%	Sangat Praktis
3	Uji Kepraktisan Guru	45	90%	Sangat Praktis
Total		416	83,2 %	Sangat Praktis

Berdasarkan penelitian dari uji kepraktisan siswa antara lain: uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kepraktisan guru terhadap media wayang kartun. Data dapat disimpulkan bahwa uji perorangan termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dengan persentase 84,6%, uji kelompok kecil termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dengan persentase 81,3%, dan uji kepraktisan guru termasuk kedalam kategori sangat praktis untuk digunakan dengan persentase 90%,

dan nilai rata-rata dari data kepraktisan adalah 83,2%.

Revisi Produk Akhir

Setelah media pembelajaran wayang kartun yang divalidasi oleh para ahli, selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan dan direkomendasikan. Setelah direvisi dengan masukan dan saran yang diberikan, berikut masukan dan revisi media wayang kartun.

1. Revisi Produk Ahli Media: Proses revisi ahli media pada media wayang kartun sebelum penulis mulai mengembangkan desain produk dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2021. Terlebih dahulu penulis memahami cara pengembangan dari beberapa referensi tentang pembuatan media wayang kartun. Saran dan masukan dari dosen pembimbing dan dosen penguji sangat membantu penulis
2. Revisi Produk Ahli Bahasa: Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yakni pada bagian penggunaan bahasa yang belum efektif. Dalam penggunaan bahasa yang efektif

dan efisien yaitu bahasa yang digunakan tidak panjang dan berbelit-belit, tepat pada sasaran yang dibahas, mudah dimengerti dan dipahami.

3. Revisi Produk Ahli Materi: Pada revisi ahli materi terdapat saran dan masukan oleh ahli materi yaitu materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa. Sehingga siswa bisa belajar secara mandiri.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dikembangkan oleh penulis berupa media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas IV. Bagian ini akan memaparkan hasil media pembelajaran wayang kartun. Pembahasan disajikan dalam empat bagian sebagai berikut:

Proses Design Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun

Mengembangkan design media pembelajaran wayang kartun dilakukan setelah proses analisis data dan identifikasi pembelajaran.

Analisis data dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Pada tahap analisis kebutuhan siswa dan guru kelas IV untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran wayang kartun pada pembelajaran tematik Tema 3 subtema 1. Penulis melakukan analisis kebutuhan dengan pengisian angket pada guru kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. Dari hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa di SD Negeri 1 Srikaton menggunakan kurikulum 2013. Buku yang digunakan guru dalam mengajar yaitu buku Tema 3 “Perduli terhadap makhluk hidup” subtema 1. edisi revisi 2017, dari hasil analisis kebutuhan penulis dapat mengembangkan media pembelajaran wayang kartun.

Dalam proses desain media pembelajaran wayang kartun sebelum penulis memulai pengembangan media wayang kartun. Terlebih dahulu penulis memahami cara pengembangan media wayang kartun dari beberapa referensi tentang media wayang. Masukan dan saran dari dosen pembimbing dan penguji sangat membantu penulis yang masih

pemula dalam mengembangkan media pembelajaran wayang kartun.

Media pembelajaran wayang kartun pada bagian depan dan latar di desain sesuai dengan materi, wayang di desain dengan kartun yang disukai anak bagian akhir percakapan juga akan dievaluasi dengan bertanya kembali tentang materi yang diajarkan. Wayang kartun terdiri dari beberapa materi yang terkait dengan konteks siswa sehingga materi yang diberikan dalam media wayang kartun lebih menarik. Perbedaannya media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan yaitu media wayang kartun menggunakan tempat atau yang biasa disebut sebagai televisi sebagai alat pendukung untuk dipertunjukkan wayang kartun kepada siswa.

Evaluasi kevalidan pada media pembelajaran wayang kartun dilakukan dengan mengadakan evaluasi tim ahli. Evaluasi tim ahli dilakukan oleh tiga ahli antara lain ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil evaluasi tim ahli berupa lembar angket validasi menjadi patokan apakah media yang dikembangkan valid atau tidak.

Berdasarkan analisis dan perhitungan nilai lembar angket dari ahli media, media wayang kartun tergolong dalam kategori valid dengan skor 0,696%, artinya media pembelajaran wayang kartun dalam desain media telah valid. Media direvisi sesuai masukan, kritik dan saran dari ahli media. analisis dan perhitungan nilai lembar angket dari ahli bahasa, media pembelajaran wayang kartun tergolong dalam kategori sangat valid dengan skor 0,85% artinya media pembelajaran wayang kartun dalam segi bahasa telah valid. Media pembelajaran wayang kartun direvisi sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari ahli bahasa. Selanjutnya hasil dari analisis dan perhitungan nilai lembar angket dari ahli materi media pembelajar wayang kartun tergolong dalam kategori sangat valid dengan persentase 0,931%, artinya media pembelajaran wayang kartun dalam segi materi telah valid.

Secara keseluruhan nilai dari analisis dan perhitungan nilai lembar angket dari tim ahli media pembelajaran wayang kartun tergolong dalam kategori sangat valid dengan Skor 0,825% artinya

media pembelajaran wayang kartun telah valid. Setelah media pembelajaran wayang kartun direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari tim ahli. Selanjutnya media di uji cobakan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Srikaton Kepraktisan dari media pembelajaran wayang kartun dilakukan dengan evaluasi uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji kepraktisan guru dengan mengisi lembar angket. Uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan dengan tiga orang siswa dalam memainkan media pembelajaran wayang kartun, selanjutnya menjawab pernyataan tentang kepraktisan penggunaan media pembelajaran wayang kartun serta mengisi angket dan tergolong sangat praktis dengan persentase 84,6%.

Berdasarkan persentase tersebut media pembelajaran wayang kartun sudah praktis untuk digunakan. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan memberikan lembar angket mengenai kepraktisan penggunaan media pembelajaran wayang kartun pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*)

tergolong sangat praktis dengan persentase 81,3%. Berdasarkan persentase tersebut media pembelajaran wayang kartun sudah sangat praktis untuk digunakan. Selanjutnya uji coba kepraktisan guru dengan memberikan lembar angket kepada wali kelas untuk menilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran wayang kartun tergolong sangat praktis dengan persentase 90%. Berdasarkan persentase keseluruhan nilai dari analisis perhitungan lembar angket uji kepraktisan media pembelajaran wayang kartun tergolong dalam kategori sangat praktis dengan persentase 83,2% artinya media pembelajaran wayang kartun yang telah dikembangkan sudah praktis untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Secara umum Media Pembelajaran Wayang Kartun dirancang untuk pembelajaran tematik kelas IV Sekolah dasar

sebagai media dan sarana dalam proses belajar mengajar dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa, membuat siswa lebih aktif belajar. Sedangkan secara khusus dapat disimpulkan bahwa:

Kevalidan Media Pembelajaran Wayang Kartun dinilai melalui hasil validasi para ahli antara lain: ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa Media Pembelajaran Wayang Kartun dikategorikan sangat valid dengan persentase **0,825%** sehingga Media Pembelajaran Wayang Kartun Untuk pembelajaran tematik dikategorikan sangat valid. Kepraktisan Media Pembelajaran wayang Kartun melalui angket yang diperoleh dengan dua tahap uji coba yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru melibatkan wali kelas IV. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diperoleh persentase kepraktisan **83%**. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diketahui respon siswa dan guru sangat baik yang diartikan bahwa Media Pembelajaran Wayang Kartun pada pembelajaran

tematik praktis dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afi, A. (2020). *Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5169/1/SKRIPSI%20PDF%20LIZA%20ANNA%20AFI.Pdf>
- Akbar, S. (2017). *Implementasi pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Terbitan:PT Remaja Rosdakarya.
- Ananda, R & Fadhilaturahmi. (2018). *Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD*. *Jurnal Basicedu*, 2(2):11-12.
- Andrean, S. (2019). *Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik*. <http://repository.radenintan.ac.id/6808/1/%20FIKS%20SEKA.pdf>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers
- Danim, S. (2018). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa, 2010.
- Dimiyati & Mudjino. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). *Validitas LKS Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Out Door Pada Materi Bangun Datar*. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 1 (2), 148-158.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Prodduk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang:Literasi Nusantara.
- Hasanah, K. (2018). *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kota Gede 3*. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. 1(3):177-178.
- Husna, R, L.(2020). *Pengembangan Media Permainan PARABER Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (STKIP PGRI) Lubuklinggau*
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media*

- Pengajaran. Yogyakarta: DIVAPress.
- Kurniawan, M. (2015). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Journal pedagogis*, 4(2):124.
- Kurniawati, S. (2018) "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III Mi Jam'iyat Khair," Skripsi S1, file:///D:/SEMESTER%207/2020/jurnal/Suci%20Kurniawati%201112018300008%20Waltermark.pdf.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Putri, D. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak sekolah dasar*. IAIN Curup. 2(1):1-14
- Prastowo. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Setyosari (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sintayana Muhardini. (2018). *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Tegeh, M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-undang RI No.2 Tahun 2012, Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Sisdiknas, 2012. *Sistem Pendidikan Nasional No 20*. Bandung: Fokus indo Mandiri.
- Wibowo, M. A. (2015). Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Agastya*, 5(2):183-194
- Widyarti, E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di kelas B3 Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 4(2), 192-200.
- Winarni, E, Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tidakkan Kelas (PTK) Research*

- Development (R&D).*
Jakarta: Bumi Aksara.
- Wuryani, & Meilan, T. & Markamah,
E. & Sri. & Ismail, M. &
Sriyanto. (2013).
*Penggunaan Media Wayang
Kartun Untuk Meningkatkan
Keterampilan Menyimak
Dongeng.*
(PGSDFKIP Universitas
Sebelas Maret, Jalan Slamet
Riyadi 449 Surakarta). *Jurnal
Didaktika Dwi
jaIndria*, 1(8):1-5.
- Yaumi. (2018). *Media & Teknologi
Pembelajaran.* Jakarta:
Prenadamedia Grup
- Zahra Fathimah. (2020). *Media
Pembelajaran Monopoli
Materi Jenis Pengelompokan
Hewan Untuk Meningkatkan
Keterampilan Berfikir Kritis Di
Sekolah dasar. Jurnal Unesa,*
8(2):208-217