

Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape

Sukmawati^{1*}, Lalu Hamdian Affandi¹, Heri Setiawan¹

¹Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: sukmawati200897@gmail.com

Article History

Received : January 27th, 2022

Revised : February 18th, 2022

Accepted : March 04th, 2022

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana merancang media, validitas media, dan hasil penerapan media *Wayang kartun* berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, (2009:2). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah pada tahap pertama hasil rata-rata validasi oleh ahli media 80% dan rata-rata validasi ahli materi 92,5%. Tahap kedua hasil rata-rata validasi media 97,91% dan rata-rata respon guru 77,67% dan hasil respon siswa terhadap media *wayang kartun* diperoleh rata-rata 91,94%. Dapat disimpulkan bahwa media *wayang kartun* berbasis kearifan lokal sangat valid dan respon siswa sangat baik sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, media *wayang kartun*, kearifan lokal, kelas III SD..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang penting karena kita tahu pendidikan adalah proses utama dalam kemajuan suatu peradaban untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Semua manusia berhak mendapat pendidikan, menurut Trianto (2009:1) mengatakan bahwa “pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya”.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi dalam belajar peserta didik (Smaldino, 2011:7). Apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap Gerlach & Ely, dalam Arsyad (2010:3). Pengertian ini mengindikasikan guru, buku, lingkungan,

sekolah dan sumber belajar lainnya sebagai sebuah media.

Wayang dalam bahasa Jawa, istilah “Wayang” diartikan sebagai “bayang”, mengacu pada sebuah teater tuturan yang menggunakan teknik bayangan dan efek cahaya dan diiringi oleh musik gamelan. Sedangkan dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi. Kartun (*cartoon* dalam bahasa Inggris) berasal dari bahasa Itali, *Cartoneyang* berarti kertas. Kartun dalam Kamus Besar Indonseiadartikan sebagai gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Wayang kartun terdiri atas suatu bentuk potongan kertas yang diikatkan pada sebuah batang (Sudjana dan Rivai 2010:190).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Sape diperoleh diperoleh informasi bahwa (1) guru masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku paket, gambar-gambar dan lainnya (2) guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, (3) ketidakaktifan siswa mendengarkan penjelasan guru ketika menjelaskan menggunakan bahasa Indonesia.

Pembelajaran tanpa media tersebut diduga membuat siswa merasa malas dan jenuh dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterampilan berbicara siswa juga tidak akan meningkat karena siswa tidak dilatih untuk berbicara atau diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Untuk mengetahui situasi pembelajaran di kelas III berkaitan dengan keterampilan berbicara maka dilakukan observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN 2 Sape. Berdasarkan hasil observasi ditemukan berbagai permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab kurangnya keterampilan berbicara siswa yaitu siswa masih mengalami kesulitan untuk berbicara di depan umum. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi di depan umum disebabkan karena siswa tidak terbiasa aktif berbicara dalam mengungkapkan pendapat atau pikirannya, karena tidak ada dorongan dari guru. Selain itu guru juga menyatakan jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran cerita dan hanya menggunakan buku cerita atau buku paket. Oleh karena itu, saat diberi pertanyaan siswa tidak mampu menjawab, padahal penggunaan media dalam pembelajaran juga dibutuhkan.

Salah satunya dengan menciptakan media *wayang kartun* dengan menggunakan bahan/barang bekas yang ada di lingkungan sekitar. Media *wayang kartun* merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia, media *wayang* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah. Penelitian ini untuk membantu siswa dalam belajar menyampaikan cerita/dongeng di depan kelas, mengenalkan sejarah kebudayaan di Indonesia serta siswa juga akan lebih paham karena mereka dapat melihat gambarnya secara langsung pada media *wayang kartun*. Hal ini dilakukan agar peserta didik tetap merasa gembira, tidak terbebani dan dapat membantu memperluas ilmu pengetahuan, serta peserta didik juga dapat membuat media *wayang* itu sendiri.

Dari uraian latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Wayang Kartun* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pembuatan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas

III SDN 2 Sape? Bagaimana kelayakan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape? Dan cara penggunaan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape?. Dengan tujuan untuk Mengetahui pembuatan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape. Mengetahui kelayakan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape dan Mengetahui cara penggunaan media wayang kartun berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SDN 2 Sape.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiono (2013:297) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari yaitu ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari 5 fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation

Subjek uji kelompok kecil dalam penelitian ini yaitu 6 orang siswa kelas III SD. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan berguna untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap media *wayang kartun* yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *wayang kartun* berbasis kearifan lokal menggunakan angket atau kuisioner. Angket (kuisioner) berupa angket penilaian yang digunakan oleh tim ahli untuk menguji kevalidan produk yang digunakan. Angket validasi tim ahli terdiri dari angket untuk validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan angket respon siswa sebagai pengguna produk. Dokumentasi berupa foto-foto pada saat kegiatan uji coba produk media *wayang kartun*. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan lima kategori yang ada yakni sangat valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid untuk menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pengumpulan data dengan menyebarkan 4 angket dimana angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan angket respon guru dan angket respon siswa. Setelah dilakukan analisis jawaban angket,

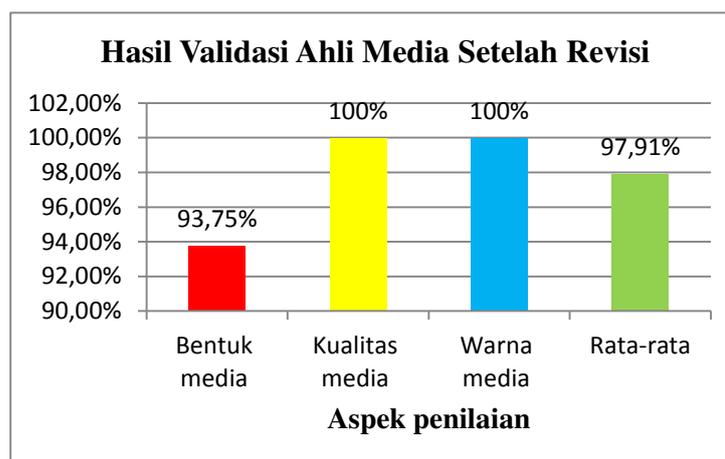
didapatkan data hasil dari validator ahli media yakni sebesar 97,91%, ahli materi yakni sebesar 92,5%, hasil respon guru yakni 77,67% dan hasil dari respon siswa sebesar 91,94%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel presentase dan diagram batang dibawah ini:

1. Validasi Ahli Media

Tabel 1. Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Bentuk media	10	16	63%	Valid
2	Kualitas media	16	16	100%	Sangat Valid
3	Warna media	6	8	75%	Valid
Rata-rata persentase				80%	Sangat Valid

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media oleh validator ahli media di sajikan pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 dan gambar 1, dapat diketahui bahwa aspek bentuk media memperoleh nilai persentase 93,75%, aspek kualitas media memperoleh nilai persentase 100%, aspek warna media memperoleh nilai persentase 100%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,91% dengan kategori “**sangat valid**”, sehingga media *wayang kartundinyatakan* sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.

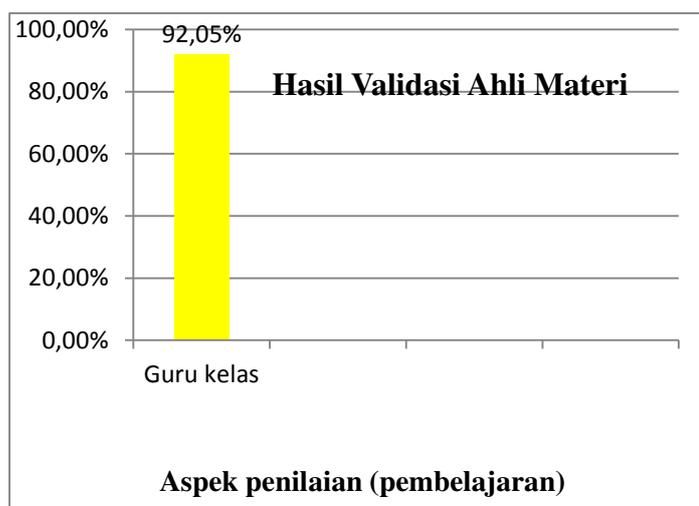
2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh 1 validator yaitu, guru kelas III. Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian terhadap aspek pembelajaran.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilai	ΣX Per Aspek	Persentase	Kategori
1	Pembelajaran	Guru kelas	37	92,5%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				92,5%	Sangat Valid

Gambar diagram batang dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi di sajikan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3 dan gambar 2, dapat diketahui hasil validasi ahli materi dari guru kelas memperoleh nilai presentase sebesar 92,5% di dapat dari penilaian dari guru kelas pada aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 butir pernyataan memperoleh

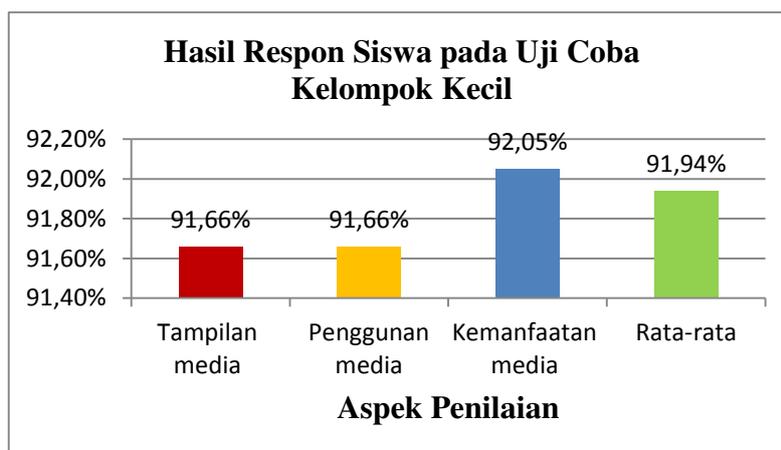
jumlah skor 37 dari skor maksimal 40 dengan nilai persentase sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Ahli materi dari guru kelas tidak memberikan revisi atau perubahan isi materi dalam media, karena dari hasil komentar yang diperoleh materi dalam media sudah cukup.

3. Uji Coba Siswa Kelas III

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan media	88	96	91,66%	Sangat Baik
2	Penggunaan media	22	24	91,66 %	Sangat Baik
3	Kemanfaatan	111	120	92,5%	Sangat Baik
Rata-rata persentase				91,94%	Sangat Baik

Gambar diagram dari tabel hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil disajikan pada Gambar di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Respon Siswa pada Uji Coba Kempok Kecil

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4 dan gambar 3, dapat diketahui bahwa aspek tampilan media memperoleh nilai persentase 91,66%, aspek penggunaan media memperoleh nilai persentase 91,66% dan aspek kemanfaatan media memperoleh nilai presentase 92,5%.

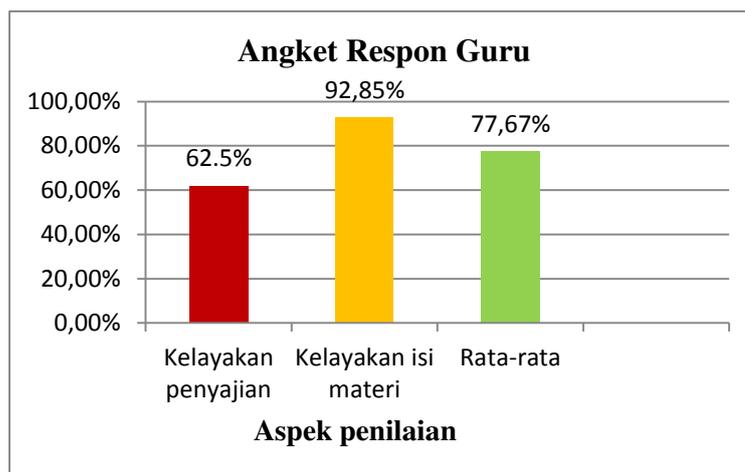
Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,94% dengan kategori “sangat valid”, sehingga media wayang kartun dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas III Sekolah Dasar.

4. Uji respon guru

Table 4. Uji Respon Guru

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan penyajian	10	16	62,5%	Kurang valid
2	Kelayakan isi materi	26	28	92,85%	Sangat valid
Rata-rata persentase				77,67%	Cukup valid

Gambar diagram dari tabel hasil respon guru disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Uji Respon Guru

Berdasarkan tabel 4.16 dan Gambar 4.6, dapat diketahui bahwa aspek kelayakan penyajian media yang terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh jumlah skor 11 dari skor maksimal 16 dengan nilai persentase 62,5%, aspek kelayakan isi materi yang terdiri dari 7 butir pernyataan memperoleh jumlah skor 26 dari skor

maksimal 28 dengan nilai persentase 92,85%. Dari hasil persentase dua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 77,67% dengan kategori respon guru “cukup valid”. Berikut merupakan tampilan media *wayang kartun*.



(a)



(b)

Gambar (a) tampilan tokoh perempuan, (b) tampilan tokoh laki-laki

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka, dapat disimpulkan bahwa perancangan produk media *wayang kartun* dilakukan dalam beberapa tahapan atau langkah yaitu: (1) Perancangan materi, yaitu menetapkan isi materi yang akan

disampaikan dalam penggunaan media *wayang kartun*. Materi yang akan dimuat dalam media *wayang kartun* yaitu materi tentang bercerita. (2) Perancangan produk, yaitu perancangan produk awal media yaitu media *wayang kartun* dimana media *wayang kartun* ini digunakan untuk menyampaikan cerita yang bertujuan untuk mengganti tokoh-tokoh yang ada dalam cerita,

(3) Penetapan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat rancangan awal media *wayang kartun*. Pengembangan media pembelajaran berbasis power point melalui 5 tahap yaitu: *Analisi, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*.

Referensi

Arsyad, Azhar (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Andrea, Seka (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Benny, A Pribadi (2010). *Model Sistem Desain Pembelajaran*. Jakarta: Dian rakyat.

Branch, R. M. (2009). *Insteruotional Design: ADDIE Approach*. NewYork: Springer science + business media.

Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.

Sugiyono (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Trianto, (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*, Jakarta: Prenamedia Grup.