

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN SI NABA (ANAK  
HEBAT) UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR***Media Development Of Si Naba (Great Child) Cartoon Pup For Class Ii  
Elementary School***Ainaya Galih Prastika<sup>1</sup>, Arya Setya Nugroho<sup>2</sup>****<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik****<sup>1</sup>Email: ainayatika1108@gmail.com****<sup>2</sup>Email: aryasetya@umg.ac.id****Abstract**

*Based on pre-research data at UPT SD Negeri 61 Gresik, problems in learning in Class II were found, namely. At UPT SD Negeri 61 Gresik there is no availability of 3 dimensional creative media and uses simple images as media. This study aims to determine the development of the Naba cartoon on togetherness material at the second grade house of UPT SD Negeri 61 Gresik and to determine the quality of the Naba cartoon puppet media as seen from its validity, effectiveness, and student responses. This research was conducted at UPT SD Negeri 61 Gresik. The model used is the model developed by Robert Maribe Branch, namely the ADDIE model with five stages including stages (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The data analysis used is the analysis of the validity of the prophet's media, analysis of the effectiveness of the prophet's media, analysis of student responses to the prophet's cartoon puppet media. Validity analysis is assessed, namely the graphic aspect, the linguistic aspect, the feasibility aspect, and the presentation aspect. The effectiveness analysis is seen from the trial using three learning models. Analysis of student responses by distributing questionnaires to students. The final result given by the validator on the Naba cartoon puppet media on the togetherness material at the second grade house of UPT SD Negeri 61 Gresik is 94.5 with a very valid category for use in the learning process, the effectiveness of the media is suitable for question and answer learning models, and participant response analysis students get 95.2 results in the very good category.*

**Keywords:** *Cartoon Puppets; Togetherness at Home*

**Abstrak**

Berdasarkan dari data pra penelitian di UPT SD Negeri 61 Gresik yang telah ditemukan permasalahan dalam pembelajaran di Kelas II yaitu. Di UPT SD Negeri 61 Gresik tidak ada ketersediaan media kreatif 3 dimensi dan menggunakan media gambar-gambar sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kartun si naba pada materi kebersamaan di rumah kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik dan untuk mengetahui kualitas media wayang kartun si naba yang dilihat dari kevalidan, keefektifan, serta respon peserta didik. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 61 Gresik. Model yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE dengan lima tahapan diantaranya tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Analisis data yang digunakan yakni analisis kevalidan media si naba, analisis keefektifan media si naba, analisis respon peserta didik pada media wayang kartun si naba. Analisis kevalidan dinilai yakni aspek kegrafikan, aspek kebahasaan, aspek kelayakan isi, aspek

penyajian. Analisis keefektifan dilihat dari uji coba dengan menggunakan tiga model pembelajaran. Analisis respon peserta didik dengan menyebarkan angket pada peserta didik. Hasil akhir penilaian yang diberikan validator pada media wayang kartun si naba pada materi kebersamaan di rumah kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik adalah 94,5 dengan kategori sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran, keefektifan media cocok digunakan dengan model pembelajaran tanya jawab, dan analisis respon peserta didik mendapatkan hasil 95,2 dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** *Wayang Kartun; Kebersamaan di Rumah*

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan bangsa, yang terpenting bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada cara mengenalkan budaya, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia yang selalu berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang telah diberikan kepada anggota masyarakatnya, atau ke peserta didiknya. Oleh karena itu mutu dan kualitas penyelenggara pendidikan merupakan prioritas utama dalam memajukan daya pikir manusia. Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan membentuk akhlak mulia yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, yaitu nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan (Hazairin Habe, 2017).

Pada era global saat ini terdapat banyak perubahan dalam pendidikan yang sifatnya mendasar. Menurut perserikatan bangsa-bangsa melalui UNESCO (United, Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) yang bergerak di bidang pendidikan, pengetahuan dan budaya, mencanangkan 4 pilar dalam pendidikan harus difokuskan pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (learning to know), belajar melakukan (learning to do), belajar hidup dalam kebersamaan (learning to live together) dan belajar menjadi diri sendiri (learning to be) (Laksana, 2016)(Laksana, 2016). Hal ini sesuai dengan tuntutan pemerintah yang telah menetapkan perubahan sistem pendidikan dengan menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013.

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 37, ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar maupun pendidikan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, serta muatan lokal. Hakikatnya dalam pendidikan di sekolah adalah anak juga bisa dibekali dalam kehidupan sosial dari kecil.

Adanya Ilmu pengetahuan sosial sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik, sebab manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat, adapun prinsip-prinsip ilmu sosial sangat dibutuhkan untuk menjadikan siswa menjadi warga yang baik, dengan adanya IPS siswa harus dibekali dengan pengetahuan sosial yang dapat mengubah sikap dan keterampilan baik pada dirinya maupun bagi masyarakat (Henni Endayani, 2017) Media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, sebagai perantara dengan adanya media pembelajaran tidak terkesan monoton.

Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, dimana media merupakan bentuk saluran penyampai informasi dari sumber pesan ke penerima, yang dapat

merangsang pikiran dan membangkitkan semangat. Menurut (Miarso, 2004) mengatahkan bahwa “pembelajaran adalah istilah yang digunakan dalam menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan adanya tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilakukan”.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran di sekolah dasar, yang utama pada kurikulum 2013 yaitu pembelajarannya melalui tematik terpadu, dimana pembelajaran tematik ini menggabungkan pembelajaran dengan bermain, agar bisa tercipta kelas yang aktif dan lebih menyenangkan dan jika ditambah dengan adanya media pembelajaran, siswa akan termotivasi dan bertambah semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan senang hati.

Dalam penelitian ini, penggunaan dari media wayang yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan menggunakan karakter yang disukai siswa contohnya yaitu kartun anak. (Sudjana & Rivai, 2010) mengatakan bahwa kartun adalah gambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur yang menggambarkan orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk bisa mempengaruhi opini masyarakat. Wayang kartun anak dalam penelitian ini adalah pengembangan dari wayang kulit. Bentuk dari wayang kartun ini hampir sama dengan wayang pada umumnya, tetapi wujudnya berupa gambar kartun yang bersifat anak-anak dan terbuat dari kertas yang dilapisi gabus dan untuk menggerakkannya dengan diberikan batang atau kayu.

Berdasarkan dari data pra penelitian di UPT SD Negeri 61 Gresik yang telah ditemukan permasalahan dalam pembelajaran di Kelas II yaitu. Di UPT SD Negeri 61 Gresik tidak ada ketersediaan media kreatif 3 dimensi dan menggunakan media gambar-gambar sederhana dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi dalam pembelajaran untuk menunjukkan sikap kebersamaan dalam keberagaman di rumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar dengan bermain untuk bisa membantu pemahaman peserta didik yaitu media wayang kartun si naba. Dengan penggunaan media wayang kartun si naba peserta didik bisa menunjukkan sikap kebersamaan dalam keberagaman di rumah serta pembelajaran akan lebih aktif. Peserta didik diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi.

## **METODE**

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Berbagai tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **a. Tahap Analysis (Analisis)**

Langkah dalam analisis terdiri atas, dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. (1) analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan dihapadi sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran. (2) analisis kebutuhan menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas terkait media berupa gambar-gambar sederhana tidak ada media 3D.

b. Tahap Design (Desain)

Langkah kedua yaitu merancang. Media pembelajaran langkah merancang dilihat dari dua tahap yaitu : (1) tahap perencanaan awal, dan yang ke (2) membuat instrumen peneliti.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Langkah ketiga adalah mengembangkan media pembelajaran. Terdiri dari tiga tahap yaitu :

(1) melakukan pembuatan media pembelajaran wayang kartun, (2) melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media, dan ahli materi. (3) memperbaiki media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Langkah ke empat ini adalah melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan keefektifan media pembelajaran wayang kartun. Untuk melihat keefektifan dengan cara uji coba menggunakan tiga model pembelajaran.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, wayang kartun perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan.

Lokasi penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 61 Gresik yang bertempat di Jalan Raya Gedangkulut, Desa Gedangkulut, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilakukan di semester II tahun ajaran 2021-2022. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas II, validator ahli media serta validator ahli materi terhadap hasil produk pengembangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada validasi, angket respon, uji coba. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, yakni validator ahli kebahasaan, validator ahli kegrafikan. Validasi ahli materi yaitu validator ahli penyajian, validator ahli kelayakan isi. Dan lembar instrumen respon siswa. Teknik analisis data yang dilakukan yakni analisis kevalidan media wayang kartun si naba (anak hebat) pada materi kebersamaan di rumah, analisis respon siswa, dan keefektifan media wayang kartun di naba (anak hebat) pada materi kebersamaan di rumah.

Dasar menyusun instrumen yaitu menyusun sebuah alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah kegiatan yang memperoleh data dari sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh diukur dengan standar yang telah ditentukan oleh peneliti (Akbar, 2013). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data validasi wayang kartun, maka instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat validator tentang kevalidan pengembangan media wayang kartun si naba (anak hebat). Kemudian validator diminta untuk memberikan skor penilaian secara obyektif pada setiap aspek yang telah disediakan.

Tabel 1. Aspek Yang Dinilai Dalam Validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian
1.	Aspek Kegrafikan	a. Kesesuaian warna

		b. Penyajian media c. Kesesuaian ukuran d. Keamanan
2.	Aspek Kebahasaan	a. Kesesuaian dialog dengan kaidah Bahasa Indonesia b. Ketepatan struktur kalimat
3.	Aspek Penyajian	a. Penyajian pembelajaran b. Kelengkapan penyajian
4.	Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD b. Keakuratan Materi

Data hasil validasi buku media wayang kartun si naba (anak hebat) kemudian dianalisis dengan rumus pengolahan data. (Total Skor Validitas)/(Total Skor Maksimal)x 100 % (Akbar, 2013)

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Skor	Kriteria
85,1 %-100%	Sangat Valid
70,1 %-85%	Cukup Valid
50,1 %-70%	Kurang Valid
1%-50%	Tidak Valid

Sumber : (Akbar, 2013)

Dengan jumlah hasil validasi  $\geq 70\%$  maka media wayang kartun pada materi kebersamaan di Rumah dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Dasar menyusun anget peserta didik diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan dinilai kelayakan pada pengembangan media wayang kartun pada materi kebersamaan di rumah dan hasil yang diperoleh diukur dengan standar yang telah ditentukan oleh peneliti (Arikunto, 2007). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data respon peserta didik maka instrumen yang digunakan peneliti adalah anget respon . anget respon digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap pengembangan media wayang kartun si naba (anak hebat). Kemudian peserta didik diminta untuk menyentang pada lembar anget

Tabel 3. Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Media	Media Menarik
		Mudah digunakan
		Media sesuai materi
2.	Materi	Mudah dipahami
		Sesuai dengan pembelajaran

Penelitian ini, analisis data respon peserta didik berasal dari anget yang bisa dijawab ya atau tidak. Dapat dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus, sebagai berikut : Presentase Siswa= (Jumlah skor hasil pengumpulan data)/(Jumlah Skor Kriteria Tertinggi)x 100 % (Arikunto, 2007).

Tabel 4. Presentase Respon Siswa

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Arikunto, 2007)

Tanggapan siswa dikatakan baik jika persentase  $\geq 61\%$  . maka media wayang kartun pada materi kebersamaan di Rumah dinyatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

A. Pengembangan media wayang kartun si naba pada materi kebersamaan di rumah kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik

1. *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan dari hari pra penelitian di UPT SD Negeri 61 Gresik. Hasil analisis yang di dapat sebagai acuan dan pertimbangan dalam penyusunan media wayang kartun. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja

Langkah ini dilakukan kegiatan analisis kinerja sekolah. Berdasarkan observasi pra penelitian dengan guru kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik. Menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media-media sederhana, gambar-gambar yang ada di buku siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru. sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dengan guru kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik mengenai permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

a. Tahap Perencanaan Awal

Pada tahap ini dilakukan desain media pembelajaran wayang kartun dengan menggunakan desain aplikasi di PC.

Langkah-langkah dalam proses pembuatan media wayang kartun si naba :

- 1) Membuat latar atau background dan membuat sketsa tokoh.
- 2) Membuat tokoh kartun dari aplikasi di PC lalu di print menggunakan kertas art paper dan dipasang kayu untuk pemegang saat dimainkan.
- 3) Bagian background, mengukur kayu untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan agar tidak kelebihan dengan berbentuk ukurian di panggung .
- 4) Mendesain background yang berganti tiga dengan menggunakan PC lalu di print dengan bahan banner agar mudah digulung.



- 5) Terakhir penyusunan materi dialog cerita yang akan di ditampilkan ditulis pada buku pedoman penggunaan .
- b. Penyusunan Desain Instrumen Peneliti
 

Instrumen penelitian media pembelajaran disusun berdasarkan lembar validasi, media, materi, angket respon peserta didik. Pada angket peserta didik dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Lembar validasi terdapat 4 validasi yaitu validasi ahli media aspek kegrafikan, validasi ahli media aspek kebahasaan, validasi ahli materi aspek penyajian, validasi ahli materi aspek kelayakan isi. Pada lembar validasi terdapat 4 jawaban yaitu 1,2,3 dan 4 yang masing-masing menyatakan kurang baik, cukup baik, baik, sangat baik. Kemudian lembar validasi diisi oleh empat validator.
3. Development (Pengembangan)
  - a. Pembuatan Media
 

Pada tahap ini melakukan pengembangan media yang telah disusun dalam desain atau perencanaan awal.

    - 1) Ukiran Panggung
 

Panggung ukiran terbuat kayu pinus dengan lebar 55 cm yang dibentuk dengan menggunakan alat ukir.
    - 2) Backround Panggung
 

Desain Backround panggung dengan bahan banner agar mudah digulung dengan jumlah tiga backround sesuai dengan materi yang telah diajarkan yaitu bergambar ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan
    - 3) Wayang Kartun
 

Wayang kartun terbuat dari art paper dilapisi dengan karton tipis, diberikan kayu untuk digerakkan, wayang kartun yang terdiri 4 , yaitu ayah, ibu, si naba atau kakak, dan adik
  - b. Penilaian Ahli
 

Hasil produk yang telah di buat peneliti kemudian di validasi oleh para ahli

    - 1) **Validasi hli media aspek kegrafikan**

Validasi ahli media aspek kegrafikan dilakukan Bapak Anantama Dewantoro, M.Pd. Hasil validasi kegrafikan pada tabel 5.

Tabel 5. Penilaian Aspek Kegrafikan

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1. Kesesuaian Warna Media			
a.	Pemakaian warna pada media dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar	3	4
Penyajian Media			
a.	Tokoh wayang mudah digunakan	4	4
b.	Backround media mudah mengetahui sikap kebersamaan	4	4

	dalam keberagaman di rumah		
Kesesuaian Ukuran			
a.	Ukuran media sesuai dengan tingkat peserta didik	4	4
Keamanan Media			
a.	Bahan media yang digunakan aman untuk peserta didik	4	4
Total		19	20
Presentase		95 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas hasil validator aspek kegrafikan mendapat skor 19. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (20) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 95% yang dapat dikategorikan “sangat valid”.

## 2) Hasil Validasi Aspek Kebahasaan

Validasi kedua peneliti yaitu dengan validator ahli media aspek kebahasaan Bapak Afakhrul Masub Bahtiar, M.Pd. Hasil Validasi aspek kebahasaan pada tabel 6.

Tabel 6. Penilaian Aspek Kebahasaan

No	Aspek Yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian dialog dengan kaidah Bahasa Indonesia		
	a. Ketepatan penggunaan kata yang tepat	3	4
	b. Ketepatan struktur kalimat	4	4
2.	Kesesuaian dengan perkembangan		
	a. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	4
Total		11	12
Presentase		91,6 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 6 di atas hasil validator aspek kebahasaan mendapat skor 11. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 91,6% yang dapat dikategorikan “sangat valid”.

## 3) Hasil Validasi Aspek Kelayakan

Validasi ketiga peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek kelayakan isi Ibu Siti Zaenab, S.Pd selaku guru UPT SD Negeri 61 Gresik. Hasil Validasi aspek kelayakan isi pada tabel 7.



Tabel 7. Penilaian Validasi Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek Yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD		
	a. Kelengkapan materi pembelajaran	4	4
	b. Kedalaman materi	3	4
2.	Keakuratan Materi		
	a. Keakuratan Konsep	4	4
Total		11	12
Presentase		91,6 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 7 diatas hasil validator aspek kelayakan isi mendapat skor 12. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 100% yang dapat dikategorikan “sangat valid”.

#### 4) Hasil Validasi Aspek Penyajian

Validasi keempat peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek penyajian Ibu Ana Masfi Ekowati, S.Pd selaku guru kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik. Hasil Validasi aspek penyajian isi pada tabel 8.

Tabel 8. Penilaian Validasi Aspek Penyajian

No	Aspek Yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Penyajian Pembelajaran		
	a. Berorientasi si naba dengan peserta didik	4	4
2.	Kelengkapan Penyajian		
	a. Kelengkapan bagian isi	4	4
	b. Kelengkapan contoh materi	4	4
Total		12	12
Presentase		100 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel diatas hasil validator aspek penyajian mendapat skor 12. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%.

Sehingga mendapatkan hasil presentase 100% yang dapat dikategorikan “sangat valid”.

c. Revisi

Langkah ini memuat tentang perbaikan terhadap media pembelajaran di buat. Berdasarkan komentar dan saran dari validator, perbaikan atau revisi yang dilakukan oleh peneliti yakni wayang kartun pada tokoh si naba dan adiknya yaitu kurang terang.

B. Keefetifan media wayang kartun si naba pada materi kebersamaan di rumah kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti 21 peserta didik dan dilaksanakan 2 hari dengan 3 kali model pembelajaran, yang pertama 2 kali pertemuan di kelas selama 2 kali jam pelajaran dan hari berikutnya 1 kali pembelajaran.

Adapun hasil pembelajaran pada media wayang kartun si naba dengan tiga model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan model pembelajaran tanya jawab, inquiry based learning, dan diskusi. Hasil dapat implementasi media wayang kartun si naba pada tabel 9

Tabel 9 Hasil Implementasi Media Dengan 3 Model Pembelajaran

No	Model Pembelajaran	Hasil
1.	Tanya Jawab	Suasana pembelajaran di kelas lebih terarah, peserta didik tanggap merespon dan peserta didik memiliki semangat yang tinggi
2.	Inquiry Based learning	Suasana pembelajaran di kelas sedikit terarah, peserta didik tanggap merespon
3.	Diskusi	Suasana pembelajaran di kelas menjadi ramai tidak terarah (menghina satu sama lain)

Dari tabel 9 bisa disimpulkan bahwa media wayang kartun si naba lebih cocok dan bisa dikatakan efektif apabila digabungkan dengan model pembelajaran tanya jawab.

C. Respon siswa pada media wayang kartun si naba pada materi kebersamaan di rumah kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik

Angket respon peserta didik yang berisi lima pertanyaan yang diberikan. Peserta didik mengisi angket dengan menyentang pada kolom penilaian. Hasil perolehan angket peserta didik dikonversikan dalam bentuk pernyataan ya atau tidak. Hasil konversi dapat dilihat dalam tabel 10.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Peserta didik

No	Nama Peserta didik	Respon Peserta Didik		Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
		Ya	Tidak			
1	AAP	4	1	4	5	80%
2	AGS	4	1	4	5	80%
3	ARBP	5	0	5	5	100%
4	AZR	4	1	4	5	80%
5	ADAM	5	0	5	5	100%
6	ANZ	5	0	5	5	100%
7	APR	5	0	5	5	100%
8	AKW	5	0	5	5	100%
9	AAA	3	2	3	5	60%
10	AWYP	5	0	5	5	100%
11	FAY	5	0	5	5	100%
12	FAMZ	5	0	5	5	100%
13	FAS	5	0	5	5	100%
14	GAC	5	0	5	5	100%
15	ID	5	0	5	5	100%
16	JM	5	0	5	5	100%
17	LRZP	5	0	5	5	100%
18	MAR	5	0	5	5	100%
19	NAB	5	0	5	5	100%
20	NDP	5	0	5	5	100%
21	NFN	5	0	5	5	100%
<b>Total Presentase</b>						2.000%
<b>Rata-Rata Presentase</b>						95,2%

Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil perhitungan diatas bahwa presentase yang dihasilkan dari angket peserta didik 95,2% kategori “sangat baik”. Artinya memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu  $\geq 61\%$  . maka media wayang kartun pada materi kebersamaan di Rumah dinyatakan efektif karena memenuhi kriteria yang ditentukan.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media ini menggunakan metode Research and Development, dengan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : (1) Analysis; (2) Design; (3)Development; (4) Implementation; (5) Evaluation.

Proses dari hasil pengembangan media pembelajaran Wayang Kartun si naba dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran wayang kartun si naba telah dilakukan dan melakukan uji coba terhadap peserta didik kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik. Validasi dilakukan bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan berjalan sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Aspek kegrafikan mendapatkan 19 skor dengan jumlah skor maksimal yaitu 20, dikarenakan pada aspek pemakaian warna pada media sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah mendapatkan skor dari validator 3, karena warna baju dari tokoh wayang si naba dan adiknya kurang cerah. Upaya peneliti yaitu mengganti warna baju kedua tokoh tersebut dengan warna yang lebih cerah. Karena peserta didik di sekolah dasar cenderung menyukai warna cerah. (Julianto et al., 2019) Warna sangat erat berkaitan dengan psikologi seseorang dan merupakan salah satu elemen penting dalam menstimulus perkembangan anak.

Selanjutnya pada aspek kebahasaan mendapatkan skor 11 dengan skor maksimal 12, dikarenakan pada aspek ketepatan penggunaan kata yang tepat mendapatkan skor 3 karena cukup sesuai ejaan, keefektifan kata dan lugas. Upaya peneliti yaitu menyesuaikan ejaan, keefektifan kata dan lugas. Menggunakan kata dalam kalimat yang efektif dalam pemolohan kata, kata tersebut harus memenuhi ketepatan, kesesuaian (Wahidah & Pratiwi, 2021)

Selanjutnya pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor 11 dengan skor maksimal 12, dikarenakan pada aspek kedalaman materi mendapatkan skor 3 karena pengenalan konsep kurang luas. Upaya peneliti yaitu dengan memperluas konsep pengenalan materi dengan mengaitkan di kehidupan nyata agar tidak abstrak. (Nurhikmah & Hasanah, 2021) Pengenalan materi dengan mengaitkan di kehidupan nyata dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi di pelajari dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari

Media pembelajaran wayang kartun si naba dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil presentasi 94,5 %. Oleh karena itu media dapat digunakan dalam membantu pembelajaran.

## 2. Keefektifan media wayang kartun si naba

Berdasarkan hasil dari implementasi di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda beda selama tiga kali yang pertama dengan model tanya jawab suasana pembelajaran di kelas lebih kondusif, kemudian dilanjutkan dengan model pembelajaran inquiry based learning mendapatkan hasil suasana di kelas tidak bedah jauh dengan model tanya jawab yaitu suasana di kelas lebih kondusif dan sedikit ter arah, kemudian dengan menggunakan model diskusi hasil yang didapatkan sangat berbeda suasana di kelas tidak terarah. Oleh karena itu dilihat dari uji coba media wayang kartun digunakan dengan model pembelajaran yang cocok yaitu dengan model tanya jawab. Penggunaan model tanya jawab dalam pembelajaran diujicobakan sebagai upaya dalam melibatkan siswa lebih aktif berfikir dengan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan guru maupun teman sebaya (Basrudin et al., 2015)

## 3. Angket Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data angket respon peserta didik, menunjukkan bawa presentase rata-rata yang dihasilkan dari angket peserta didik 95,2%. Hal ini membuktikan bahwa media ini efektif dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran wayang kartun si naba termasuk dalam kategori sangat baik.

## 4. Kontribusi Media Wayang Kartun si naba

Media wayang kartun si naba merupakan media tiga dimensi yang bersifat kreatif dengan menggabungkan komponen, seperti background, wayang, dialog cerita menjadi satu bagian yang menarik. Maka media ini memiliki kontribusi yang sangat bagus dalam dunia pendidikan. Media wayang kartun si naba membantu

guru dalam menyampaikan materi tema kebersamaan di rumah serta mampu meningkatkan rasa kebersamaan, keberagaman serta hidup rukun

#### 5. Kelebihan dan Kekurangan Media

Kelebihan pada media wayang kartun si naba yaitu pada backround wayang memiliki tiga latar yang dapat menjelaskan sikap kebersamaan dalam keberagaman di rumah. Backround yang pertama menjelaskan sikap kebersamaan, backround yang kedua yaitu menjelaskan tentang sikap keberagaman, dan yang ketiga menjelaskan tentang sikap hidup rukun, media wayang kartun si naba ini apabila digabungkan dengan model pembelajaran tanya jawab peserta didik lebih aktif dan pembelajaran lebih terarah, media tahan lama.

Kekurangan pada media wayang kartun si naba yaitu apabila peserta didik diperintah untuk memainkan sebagian besar ada rasa malu, dan apabila media wayang kartun si naba ini digabungkan dengan model pembelajaran diskusi, suasana kelas akan tidak terarah, media tidak bisa dipelajari kapanpun.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Wayang Kartun si naba”, maka disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media wayang kartun menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), Develoment (pengembangan), Implementation (Penerapan), Evaluation (evaluasi). Media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Produk yang dikembangkan berupa media wayang kartun, sebelumpembuatan media terlebih dahulu pembuatan tahap perencanaan awal dilanjut dengan mendesain intrumen penelitian, sehingga menghasilkan media wayang kartun, tahap selanjutnya yaitu memvalidasikan media pembelajaran ke ahli media dan ahli materi, tahap implementasi dengan yaitu tahap uji coba dengan peserta didik kelas II UPT SD Negeri 61 Gresik dengan model pembelajaran yang berbeda selama tiga kali, dan tahap akhir pada penelitian ini yaitu evaluasi dengan angket respon peserta didik.
2. Kelayakan dari media pembelajaran wayang kartun berdasarkan penilaian dapat dikatakan valid karena mendapat hasil presentase sebesar 94,5%
3. Media pembelajaran wayang kartun dikatakan efektif dari hasil uji coba dengan menggunakan model pembelajaran tanya jawab, dan mendapatkan hasil presentase angket peserta didik 95,2 % yang memiliki kriteri sangat baik.
4. Rekomendasi dari peneliti bahwa pembelajaran materi kebersamaan dalam keberagaman dirumah dengan menggunakan media wayang kartun si naba lebih efektif jika digabungkan dengan model pembelajaran tanya jawab. Karakteristik wayang dan backround panggung dapat mempengaruhi pemahaman dalam materi kebersamaan dalam keberagaman di rumah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar. (2013). *Insrumen Perangkat Pembelajaran*. PT ROSADA ROSDAKARYA.
- Arikunto, S. (2007). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Renika Cipta.
- Basrudin, Ratman, & Gagaramusu, Y. (2015). Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sumber Daya



- Alam di Kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi. *Kreatif Taduloko*, 1(1), 37–72.  
[https://www.researchgate.net/publication/269107473\\_What\\_is\\_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil\\_wars\\_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625](https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625)
- Hazairin Habe, A. A. (2017). *SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. 2.
- Henni Endayani. (2017). *PENGEMBANGAN MATERI AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*. 01.
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City. *Seminar Nasional Sandyakala*, 56–64. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/download/39/33/>
- Laksana, S. D. (2016). *INTEGRASI EMPAT PILAR PENDIDIKAN (UNESCO) DAN TIGA PILAR PENDIDIKAN ISLAM*. 2.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*.
- Nurhikmah, & Hasanah, E. (2021). Manajemen Pembelajaran Berbasis Lingkungan di Sekolah Dasar 07 Pekat NTB. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 272–281. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/570>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Wahidah, R. N., & Pratiwi, D. R. (2021). *Bentuk dan Ciri Diktis Ketidaktepatan kata dalam teks eksposisi karangan siswa*. 3(1), 19–30.