

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Medeylin Panggabean^{1, 2}, Guslinda², Otang Kurniaman³
^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia.

Email:

¹medeylin.panggabean5039@student.unri.ac.id, ²guslinda@lecturer.unri.ac.id,

³otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop cartoon puppet media for social studies learning in elementary schools and to determine the feasibility of developing cartoon puppet media. This study uses research and development methods or Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique used is by using a questionnaire and a limited trial. The results of the feasibility of the cartoon puppet media were obtained from the validation of experts and media trials. Validation is carried out by media experts, material experts and practitioners. The validation results show that the cartoon puppet media is very valid. Limited trials conducted on 5 students got a response that was categorized as very good. The results of this development research indicate that the cartoon puppet media is suitable for social studies learning in elementary schools. Tun, Social Studies Learning.

Keywords: Learning Media, Cartoon Puppets, Social Studies Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang kartun untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar dan untuk mengetahui hasil kelayakan pengembangan media wayang kartun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan angket dan uji coba terbatas. Hasil kelayakan media wayang kartun diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba media. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat valid. Uji coba terbatas yang dilakukan kepada 5 orang siswa mendapatkan respon yang dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media wayang kartun layak digunakan untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Kartun, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar. Dimana dalam pendidikan selalu ada proses belajar dan mengajar. Belajar memiliki dua pengertian yaitu sebagai proses memperoleh pengetahuan dan suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (Nidawati, 2013). Perubahan kemampuan tersebut disebabkan oleh kematangan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami secara kontinu dan fungsional. Belajar dapat berupa aktivitas fisik seperti belajar merangkak, berjalan, dan menendang bola. Dalam proses belajar, media merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Penggunaan media dalam proses

pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Mualimah, dkk., 2019). Media juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang menentukan efektifitas pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran, guru dapat dengan mudah mentransfer ilmu yang dimilikinya kepada siswa serta meningkatkan efektifitas pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi beberapa disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap. Sehingga nantinya saat berada di tengah masyarakat, peserta didik dapat menggunakan ilmu dan keterampilan yang ia dapatkan tersebut sehingga dapat menjadi warga negara yang baik. Dalam proses pembelajarannya IPS tidak menekankan kepada teori namun lebih kepada kemampuan peserta didik menelaah masalah yang ia temukan di masyarakat kemudian mencari cara atau solusi untuk menyelesaikannya dengan baik. Namun faktanya saat ini proses pembelajaran IPS di sekolah masih bersifat hafalan dan tekstual (Setyowati dan Fimansyah, 2018). Proses pembelajaran yang bersifat tekstual membuat peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran IPS di sekolah. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran IPS yang mampu menjadi alat bantu transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan juga harus dibuat sekreatif mungkin agar peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Wayang kartun adalah bayangan perwatakan yang berbentuk lukisan atau karikatur untuk menggambarkan tentang seseorang atau gagasan. Media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS karena bentuknya yang unik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Banyak guru yang mengeluh masalah penggunaan media yang mahal sehingga memilih tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran (Widyarti, 2016). Penggunaan media wayang kartun dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut karena biaya pembuatannya yang cukup terjangkau. Selain itu pemilihan media wayang kartun didasarkan pada pembuatannya yang sederhana sehingga mudah diadaptasikan dalam penggunaannya di tingkat SD. Wayang kartun terbuat dari kertas dan kayu sehingga wayang kartun ringan dan mudah untuk dimainkan. Pembuatannya yang mudah dan diwarnai dengan warna dan corak yang menarik juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. Penggunaan media wayang kartun dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifannya (Purnama, 2013). Adapun model penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media wayang kartun yang digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 7 Indahny Keberagaman di Negeriku, Subtema II Indahny Keberagaman Budaya Negeriku, Pembelajaran 4 pada mata pelajaran IPS.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, masukan, tanggapan, perbaikan dari ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian media wayang kartun yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, praktisi dan respon siswa.

Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016:93). Bentuk Skala Likert yang digunakan yaitu bentuk *checklist*. Skala Likert yang digunakan yaitu menggunakan skor 1-4. Berikut ketentuan pemberian skor sesuai dengan skala likert 1-4.

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
(SS) Sangat Setuju	4
(S) Setuju	3
(KS) Kurang Setuju	2
TS (Tidak Setuju)	1

Sumber: Modifikasi Sugiyono (2016)

Setelah memperoleh penilaian, maka selanjutnya yaitu menentukan persentase skor penilaian yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria dalam mengambil keputusan validasi media maupun respon peserta didik yang telah diperoleh selanjutnya dikonfersi menjadi data kualitatif dengan mengambil keputusan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Validasi Produk

Interval rata-rata persentase (%)	Kategori
76-100	Sangat Valid
51-75	Valid
26-50	Kurang Valid
0-25	Tidak Valid

Tabel 3. Kategori Respon Siswa

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
KS (Kurang Setuju)	2
TS (Tidak Setuju)	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis) *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut tahapan pengembangan media wayang kartun menggunakan model ADDIE:

Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Langkah analisis terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Analisis kurikulum dilakukan agar media wayang kartun yang digunakan untuk mengajarkan pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri sesuai dengan kompetensi dasar IPS yang terdapat pada kurikulum di sekolah yang akan diteliti. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti memperoleh informasi bahwa SDN 86 Pekanbaru menggunakan kurikulum 2013. Pada kelas IV dalam kurikulum 2013 terdapat 9 tema yaitu Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan, Tema 2 Selalu Berhemat Energi, Tema 3 Peduli Terhadap Makhluh Hidup, Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Tema 5 Pahlawanku, Tema 6 Cita-Citaku, Tema 7 Indahnyanya Keragaman di Negeriku, Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Tema 9 Kayanya Negeriku. Tema 1-5 (Tema 1 Indahnyanya Kebersamaan, Tema 2 Selalu Berhemat Energi, Tema 3 Peduli Terhadap Makhluh Hidup, Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Tema 5 Pahlawanku) digunakan untuk semester 1 dan tema 6-9 (Tema 6 Cita-Citaku, Tema 7 Indahnyanya Keragaman di Negeriku, Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Tema 9 Kayanya Negeriku) untuk semester 2. Setelah melakukan analisis kurikulum menggunakan silabus, peneliti menemukan KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan KD 3.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang, dapat digunakan untuk mengajarkan pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri. Berdasarkan hal tersebut peneliti memutuskan untuk memilih Tema 7 (Indahnyanya Kebersamaan di Negeriku), sub tema 2 (Indahnyanya Kebersamaan Budaya Negeriku), pembelajaran 4. Berikut kompetensi dasar dan indikator pembelajaran IPS pada tema 7, sub tema 2 pembelajaran 4 :

Analisis karakteristik siswa merupakan suatu upaya untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa berkaitan dengan suatu program pembelajaran. Karakteristik siswa dipengaruhi oleh perkembangannya. Berdasarkan teori Piaget perkembangan kognitif berlangsung melalui 4 tahapan yaitu tahap sensori-motor (0 – 1,5 tahun), pra-operasional (1,5 – 6 tahun), operasional konkrit (6 – 12 tahun) dan operasional formal (12 tahun ke atas) (Ibda, 2015). Siswa kelas IV berada pada tahapan operasional konkrit yang memiliki rentang usia 6-12 tahun. Pada tahapan operasional konkrit siswa sudah mampu berpikir menggunakan logika atau operasi, namun hanya pada objek fisik di sekitarnya. Namun tanpa objek fisik mereka masih mengalami kesulitan. Sehingga dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah objek fisik yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Sesuai dengan karakteristik siswa tersebut wayang kartun cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV yang berada dalam tahapan operasional konkrit. Karena didesain dengan karakter dan warna yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat merubah gambaran yang abstrak menjadi konkrit.

Analisis materi dilakukan agar media wayang kartun yang digunakan untuk mengajarkan pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri dapat memenuhi kompetensi dasar IPS yang terdapat pada kurikulum 2013. Sesuai dengan yang telah dijelaskan pada analisis kurikulum, peneliti menemukan bahwa KD 3.2 dan KD 3.3 sangat cocok digunakan untuk mengajarkan materi pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri. Sehingga peneliti memutuskan untuk memilih Tema 7 (Indahnya Kebersamaan di Negeriku), sub tema 2 (Indahnya Kebersamaan Budaya Negeriku), pembelajaran 4.

Desain (Design)

Berikut langkah-langkah tahap desain wayang kartun:

- a. Membuat instrumen validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi serta membuat lembar angket respon siswa.
Pada tahap pertama dalam desain wayang kartun, peneliti terlebih dahulu membuat instrumen validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi untuk menguji kevalidan media wayang kartun sebelum diuji cobakan. Pada instrumen validasi ahli media terdiri dari 12 butir pernyataan. Instrumen validasi ahli materi terdiri 6 butir pernyataan. Instrumen validasi praktisi terdiri dari 8 pernyataan. Selanjutnya peneliti membuat angket respon siswa yang akan diberikan pada saat uji coba produk. Angket respon siswa terdiri dari 11 pernyataan.
- b. Mencari referensi gambar pakaian adat Riau yang berasal dari kabupaten Siak, Bengkalis dan Indragiri.
- c. Menggambar wayang kartun menggunakan aplikasi Medi Bang sesuai dengan referensi yang telah didapatkan sebelumnya. Dalam penggambaran wayang kartun digunakan teknik stilasi yaitu pengayaan bentuk atau penggambaran dari bentuk alami menjadi bentuk ornamental dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya (Santoso, 2013). Dengan menggunakan teknik ini, didapatlah hasil gambar yang lebih sederhana tanpa meninggalkan karakter aslinya.
- d. Memberikan warna pada wayang kartun. Dalam pewarnaan wayang kartun masih menggunakan aplikasi Medi Bang.
- e. Mencetak wayang kartun dengan menggunakan kertas 310 gr menggunakan print laser
- f. Menggunting wayang kartun sesuai dengan pola
- g. Menempel wayang kartun bagian depan dan belakang. Saat menempel kedua sisi bagian wayang kartun digunakan lem kertas.
- h. Memberikan sendi pada wayang kartun agar dapat digerakkan. Sendi pada wayang kartun terbuat dari *cotton bud* yang digunting sepanjang 1 cm dan dimasukkan ke dalam wayang kartun. Untuk kedua ujung *cotton bud* dibakar menggunakan api agar tidak bergeser.
- i. Menempel pegangan pada wayang kartun yang terbuat dari bahan plastik dengan panjang 30cm dan berwarna putih. Pegangan ditempel di kedua tangan wayang kartun serta bagian tengah badan wayang kartun. Penempelan pegangan menggunakan lem bakar.

Pengembangan (Development)

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan revisi sesuai saran dan masukan dari para ahli.

- a. Validasi Wayang Kartun

1. Validasi Ahli Media

Setelah menyelesaikan pembuatan wayang kartun, selanjutnya peneliti melakukan validasi ke ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Hasil validasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian atau relevansi	Kesesuaian media wayang kartun dengan materi	87,5%	Sangat Valid
	Kesesuaian ukuran media wayang kartun		
Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan media wayang kartun dalam proses pembelajaran	75%	Valid
	Kemudahan dalam penyimpanan media wayang kartun		
Kemenarikan	Media wayang kartun mudah dibawa dan dipindahkan	66,67%	Valid
	Media wayang kartun aman digunakan		
	Kemenarikan tampilan media wayang kartun		
Kemanfaatan	Kemenarikan bentuk media wayang kartun	75%	Valid
	Kemenarikan kombinasi warna media wayang kartun		
	Kemampuan media wayang kartun untuk semangat belajar siswa		
Rata-rata skor	Kemampuan media wayang kartun untuk memotivasi siswa dalam belajar	76,04%	Sangat Valid
	Media wayang kartun dapat digunakan dalam jangka panjang		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media terhadap wayang kartun adalah 76,04% dengan kategori “sangat valid”. Media wayang kartun sudah dikatakan layak oleh ahli media untuk uji coba namun dengan ketentuan melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan. Berikut adalah kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media:

- Mengubah panjang baju ketiga wayang kartun wanita menjadi dibawah lutut

- agar sesuai dengan aturan pakaian adat Riau.
- b. Mengubah tanjak pada wayang kartun laki-laki sesuai gambar yang disarankan

2. Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu kualitas materi dan kemanfaatan materi. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Kriteria Penilaian	Persentase	Kategori
Kualitas materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar.	100%	Sangat Valid
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.		
	Media wayang kartun menunjang penjelasan/konsep kognitif dan sikap apresiatif tentang pakaian adat Riau.		
Kemanfaatan materi	Penyajian materi menggunakan media wayang kartun memudahkan guru menanamkan konsep kognitif dan sikap apresiatif.	83,33%	Sangat Valid
	Penyajian materi menggunakan media wayang kartun memudahkan siswa memahami konsep kognitif dan sikap apresiatif.		
	Penyajian materi menggunakan media wayang kartun menyatukan keseragaman pemahaman siswa tentang keunikan dan perbedaan pakaian adat Riau dari Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Siak dan Kabupaten Indragiri.		
Rata-rata skor		91,66%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi terhadap wayang kartun adalah 91,66% dengan kategori “sangat valid”. Media wayang kartun sudah dikatakan layak oleh ahli materi untuk uji coba namun dengan ketentuan melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan. Berikut adalah kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi:

- a. Memberikan sendi pada pergelangan tangan wayang karun agar dapat digerakkan dengan lebih leluasa
- b. Mengganti ukuran kayu yang lebih kecil pada pegangan tangan wayang kartun agar tidak terlalu berat sehingga dapat menyebabkan tangannya lepas.

3. Validasi Praktisi

Aspek yang dinilai oleh praktisi yaitu kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Hasil validasi oleh praktisi yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Hasil Validasi Oleh Praktisi

Aspek	Kriteria Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian atau relevansi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	100%	Sangat Valid
	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran		
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		
Kemudahan	Media wayang kartun mudah digunakan	100%	Sangat Valid
	Media wayang kartun aman digunakan siswa sekolah dasar		
Kemenarikan	Media wayang kartun memiliki tampilan yang menarik	87,5%	Sangat Valid
	Pemilihan warna pada media wayang kartun sangat menarik		
Kemanfaatan	Media wayang kartun mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran	100%	Sangat Valid
Rata-rata skor		96,87%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh praktisi terhadap wayang kartun adalah 96,87% dengan kategori “sangat valid”. Media wayang kartun sudah dikatakan layak oleh ahli praktisi untuk uji coba.

4. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi terhadap wayang kartun oleh ahli media, ahli materi dan praktisi maka didapatkan rata-rata keseluruhan penilaian oleh ketiga ahli, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Validasi Ahli

No	Validator	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Ahli Media	76,04%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	91,66%	Sangat Valid
3.	Ahli Praktisi	96,87%	Sangat Valid
Rata-rata		88,19%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi terhadap wayang kartun yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan

praktisi adalah 88,19% dengan kategori “sangat valid”

b. Tahap Revisi Wayang Kartun

Sesuai dengan saran dan kritik yang telah diberikan oleh para ahli, maka peneliti harus melakukan revisi terlebih dahulu terhadap wayang kartun sebelum melakukan uji coba. Berikut revisi wayang kartun yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Mengubah panjang baju ketiga wayang kartun wanita menjadi dibawah lutut agar sesuai dengan aturan pakaian adat Riau.



Gambar 1 Baju wayang kartun sebelum diubah



Gambar 2 Baju wayang kartun setelah diubah

- b. Mengubah tanjak pada wayang kartun laki-laki sesuai gambar yang disarankan



Gambar 3 Tanjak wayang kartun sebelum diubah



Gambar 4 Tanjak wayang kartun setelah diubah

- c. Memberikan sendi pada pergelangan tangan wayang kartun agar dapat digerakkan dengan lebih leluasa

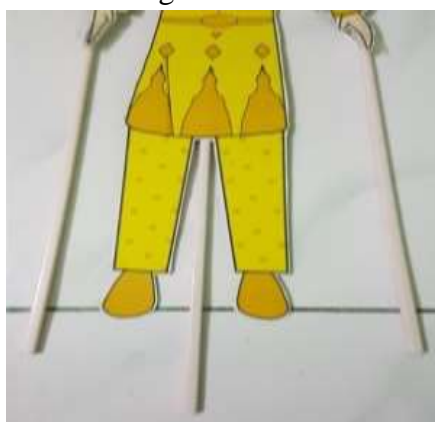


Gambar 5 Sendi wayang kartun sebelum diubah



Gambar 6 Sendi wayang kartun setelah diubah

- d. Mengganti ukuran kayu yang lebih kecil pada pegangan tangan wayang kartun agar tidak terlalu berat sehingga dapat menyebabkan tangannya lepas.



Gambar 7 Pegangan wayang kartun sebelum diubah



Gambar 8 Pegangan wayang kartun setelah diubah

Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan revisi wayang kartun selanjutnya pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba terbatas dengan tujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap media wayang kartun. Pada uji coba terbatas peneliti menguji cobakan wayang kartun kepada 5 orang siswa kelas IV SDN 86 Pekanbaru. Berikut merupakan hasil respon siswa terhadap wayang kartun dalam uji coba terbatas:

Tabel 8 Rekapitulasi Respon Uji Coba Terbatas

No	Siswa	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	Siswa I	44	100%	Sangat Baik
2	Siswa II	44	100%	Sangat Baik
3	Siswa III	44	100%	Sangat Baik
4	Siswa IV	44	100%	Sangat Baik
5	Siswa V	44	100%	Sangat Baik
Rata-rata persentase			100%	
Kategori			Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 8 hasil uji coba terbatas terhadap wayang kartun, didapatkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata siswa memberikan komentar bahwa wayang kartun sangat menarik dan membantu mereka untuk memahami pembelajaran.

Pembahasan

Menurut Wina Sanjaya (2013:163) media berasal dari kata jamak yaitu “medium” yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran (Nanda, dkk., 2019). Wayang kartun merupakan media atau alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi dan digerakkan dengan tangan yang bergambar kartun (Kusyari, dkk., 2017). Wayang kartun terbuat dari karton dan kayu sebagai pegangannya. Pada proses penelitian pengembangan media wayang kartun, digunakan metode penelitian R&D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis) *Design* (desain), *Development*

(pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 86 Pekanbaru Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Pada tahapan pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Langkah analisis terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Setelah melakukan analisis kurikulum peneliti mendapatkan informasi bahwa SDN 86 Pekanbaru menggunakan kurikulum 2013. Pada kelas IV dalam kurikulum 2013 terdapat 9 tema. Tema 1-5 digunakan untuk semester 1 dan tema 6-9 untuk semester 2. Setelah melakukan analisis kurikulum menggunakan silabus, peneliti menemukan KD 3.2 dan KD 3.3 dapat digunakan untuk mengajarkan pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri sesuai dengan media wayang kartun yang dikembangkan. Pada analisis karakteristik siswa peneliti mencari informasi mengenai karakteristik siswa sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter dan perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan teori Piaget perkembangan kognitif berlangsung melalui 4 tahapan yaitu tahap sensori-motor (0 – 1,5 tahun), pra-operasional (1,5 – 6 tahun), operasional konkrit (6 – 12 tahun) dan operasional formal (12 tahun ke atas) (Ibda, 2015). Siswa kelas IV berada pada tahapan operasional konkrit yang memiliki rentang usia 6-12 tahun. Pada tahapan operasional konkrit siswa sudah mampu berpikir menggunakan logika atau operasi, namun hanya pada objek fisik di sekitarnya. Namun tanpa objek fisik mereka masih mengalami kesulitan. Sehingga dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah objek fisik yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Sesuai dengan karakteristik siswa tersebut wayang kartun cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV yang berada dalam tahapan operasional konkrit. Karena didesain dengan karakter dan warna yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat merubah gambaran yang abstrak menjadi konkrit. Tahapan analisis materi dilakukan agar media wayang kartun yang digunakan untuk mengajarkan pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri dapat memenuhi kompetensi dasar IPS yang terdapat pada kurikulum 2013. Sesuai dengan yang telah dijelaskan pada tahap analisis kurikulum, peneliti menemukan bahwa KD 3.2 dan KD 3.3 sangat cocok digunakan untuk mengajarkan materi pakaian adat Riau yang berasal kabupaten Bengkalis, Siak dan Indragiri. Sehingga peneliti memutuskan untuk memilih Tema 7 (Indahnya Kebersamaan di Negeriku), sub tema 2 (Indahnya Kebersamaan Budaya Negeriku), pembelajaran 4 dalam pengembangan media wayang kartun.

Setelah tahap analisis, selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap desain peneliti membuat instrumen validasi yang akan diberikan kepada para ahli, membuat angket respon siswa dan merangkai wayang kartun. Setelah melakukan desain, tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan revisi terhadap media wayang kartun. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Hasil validasi oleh ahli media terhadap wayang kartun adalah 76,04% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap wayang kartun adalah 91,66% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi oleh praktisi terhadap wayang kartun adalah 96,87% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya hasil validasi oleh para ahli tersebut direkapitulasi sehingga mendapatkan persentase 88,19% dengan kategori “sangat valid”. Kemudian sesuai dengan saran dan kritik yang telah diberikan oleh para ahli, maka peneliti selanjutnya melakukan revisi terlebih dahulu terhadap

wayang kartun sebelum melakukan uji coba.

Setelah melakukan revisi wayang kartun selanjutnya pada tahap terakhir yaitu implementasi peneliti melakukan uji coba terbatas dengan tujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap media wayang kartun. Pada uji coba terbatas peneliti menguji coba wayang kartun kepada 5 orang siswa kelas IV SDN 86 Pekanbaru. Hasil uji terbatas terhadap wayang kartun, didapatkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata siswa memberikan komentar bahwa wayang kartun sangat menarik dan membantu mereka untuk memahami pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mualimah, dkk., 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Serta pendapat (Hasanah, 2019) yang menjelaskan bahwa visual yang diberikan melalui media wayang mempermudah peserta didik memahami materi karena mereka cenderung lebih menyukai objek visual daripada harus membaca atau mendengarkan. Penelitian ini tidak dilakukan sampai tahap evaluasi karena peneliti mengalami kendala untuk melakukan penelitian tahap evaluasi karena kondisi sekolah yang ditutup akibat pandemi covid-19. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian hanya sampai tahap implementasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andrean (2019) serta Afi (2020) menyatakan bahwa media wayang kartun layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pengembangan wayang kartun yang dilakukan oleh peneliti yang mendapatkan hasil berdasarkan validasi oleh para ahli dan hasil uji coba terbatas bahwa wayang kartun layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa pengembangan media wayang kartun untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis) *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase 76,04% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 91,66% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi mendapatkan persentase 96,87% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga apabila direkapitulasi mendapatkan hasil 88,19% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji coba produk yang dilakukan pada 5 orang siswa terhadap wayang kartun didapatkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik” Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang kartun yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afi, Liza Anna. 2020. “Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Institut Agama Islam Negeri (Iain). Bengkulu.
- Andrean, Seka. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.

- Hasanah, Khomsatun Amalia. 2019. Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimakcerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*. Kotagede: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Kusyari, dkk. 2017. “Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswakelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang”, *Jurnal Pendas Mahakam*, 2 (2), hlm. 164- 178.
- Mualimah, Ana, Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi. 2019. “Pengembangan Kuis Interaktif Nahwusebagai Media Pembelajaran Drill And Practice pada Pembelajaran Nahwudi Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al- Ishlahiyah Malang”. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), hlm.203- 212.
- Nanda, dkk. 2019. “Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia”. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 7(2), hlm.172-178.
- Nidawati. 2013. “Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama”. *Jurnal Pionir*, 1(1), hlm. 13-28.
- Purnama, Sigit. 2013. “Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)”. *Jurnal Literasi*, Volume, 4(1), hlm. 19-32.
- Setyowati ,Rini dan Wira Fimansyah. 2018. “Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3(1), hlm.14-17.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyarti, Eny. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik”, 4(2), hlm.192-200.
- Wina Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra.