Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 09 Nomor 02, Juni 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG HEWAN UNTUK MATERI DONGENG KELAS 3 SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG

Ismed Priyaputra Nuryadi[1], Henry Januar Saputra[2], Mira Azizah[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Semarang
priyaputra991@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is that students have difficulty understanding messages in fairy tale material in class III SD Negeri Kemijen 03 Semarang City. The objectives of this study were (1) to determine the feasibility of animal puppet learning media in fairy tale material for third grade students. (2) To find out the practicality of animal puppet learning media in fairy tale material for third grade students. The method used in this research is research and development (Reseach and Development) which is used to produce certain products and test the feasibility of the products being developed. Using ADDIE research steps (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that the media expert validation obtained 98% validation results while the material expert validation results obtained 98% validation results. In conclusion, the development of animal puppet learning media is included in the "very good" category and meets the feasible criteria. Based on the results of field trials using a practicality questionnaire for class 3A teachers, it obtained 100%, while class 3B teachers obtained 100% and based on the response questionnaire, class 3A and 3B students obtained 100%. In conclusion, the development of animal puppet learning media is included in the "very good" category and can be used by teachers as learning media in the classroom to understand the mandate in class.

Keywords: Animal Puppet Media, Feasibility, Practicality, Class III Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pesan pada materi dongeng di kelas III SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran wayang hewan dalam materi dongeng untuk siswa kelas III. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran wayang hewan dalam materi dongeng untuk siswa kelas III. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian menunjukan bahwa validasi ahli media memperoleh hasil validasi 98% sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh hasil validasi 98%. Kesimpulannya pengembangan media pembelajaran wayang hewan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan memenuhi kriteria layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan menggunakan angket kepraktisan guru kelas 3A diperoleh 100% sedangkan guru kelas 3B memperoleh 100% dan berdasarkan angket tanggapan siswa kelas 3A dan 3B memperoleh 100%. Kesimpulannya pengembangan media pembelajaran

wayang hewan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di dalam kelas untuk memahami amanat dalam kelas.

Kata Kunci: Media Wayang Hewan, Kelayakan, Kepraktisan, Kelas III Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013, mengamanatkan tujuan yang sangat mulia. Tujuan itu adalah “Mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.”

Untuk mencapai tujuan Kurikulum 2013 tersebut, disusunlah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam setiap jenjang pendidikan. Pada Kompetensi Dasar (KD) kelas 3 Tema 2 terdapat materi tentang dongeng yaitu KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan dan KD 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Kegiatan pembelajaran diperlukan interaksi antara guru dan siswa. Siswa hendaknya aktif, kreatif, inovatif, dan efektif dalam pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Agar tujuan pembelajaran tercapai diperlukan adanya media yang relevan.

Salah satu cara guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit (Supriyono 2018: 43). Berdasarkan kutipan di atas maka guru selaku pengajar di kelas, harus menggunakan media pembelajaran yang bisa merangsang anak untuk aktif, kreatif, inovatif, dan efektif saat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket di SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang dan wawancara dengan guru kelas 3A dan 3B. Guru kelas 3A dan 3B menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pesan pada materi dongeng. Guru kelas 3A tidak menggunakan media sama sekali hanya mendongeng secara lisan untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Sedangkan guru kelas 3B hanya menggunakan LCD untuk menayangkan video tentang dongeng untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Penayangan video terdapat kelemahan yaitu hanya digunakan komunikasi satu arah. Jika

mendongeng secara lisan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak memahami amanat dalam dongeng. Untuk itu dibutuhkan media yang tepat untuk pembelajaran dongeng. Dikarenakan SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang belum tersedia media tersebut.

Menurut Hasan, Milawati, dan dkk (2021:4) mengatakan "Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran". Hal tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan penyampaian pesan-pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Dalam merancang media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, yakni: (1) media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa; (2) media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan; (3) media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung; (4) media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri; (5) media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud (Supriyono 2018: 43). Dalam merancang suatu media peneliti harus memperhatikan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran.

Peneliti mempunyai alternatif membuat media pembelajaran wayang hewan untuk materi dongeng. Media wayang hewan berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami pesan dalam dongeng dan membantu guru menyampaikan pembelajaran materi dongeng. Menurut Deprianti, Wigati & Oktamarina, (2022:5) mengatakan Kelebihan Media Wayang: 1) Wayang dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak sehingga tidak jenuh dalam proses pembelajaran 2) Media yang disajikan dalam bentuk tokoh kartun yang menarik sehingga membuat anak lebih tertarik dan mempermudah pemehaman anak dalam proses pembalajaran. 3) Dapat digunakan secara berulang – ulang. 4) Media ini dapat dimainkan secara individu dan kelompok. 5) Wayang ini sebagai alat penunjang materi berbicara. Berdasarkan kelebihan diatas maka kelebihan dari media wayang hewan yaitu (1) Media wayang hewan sudah dikenal (familiar) oleh anak, (2) Media wayang hewan mampu menarik perhatian siswa, dan (3) Media wayang hewan mampu mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG HEWAN UNTUK MATERI

DONGENG KELAS 3 SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan peneliti merupakan penelitian Research and Development (RnD). Penelitian pengembangan ini dipilih berdasarkan produk akhir yang akan di kembangkan berupa media wayang hewan. Pengembangan media wayang hewan dipilih karena menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan kebutuhan belajar siswa kelas rendah sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran dan siswa menjadi tidak jenuh dalam pembelajaran yang di sampaikan guru. Dalam mengembangkan media wayang hewan peneliti menggunakan pendekatan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE) Sugiono (2022:38).

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kemijen 03, Semarang Timur, Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III A mempunyai jumlah 27 siswa dan kelas III B yang mempunyai jumlah 28 siswa.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument angket, angket ini berbentuk ceklist yang digunakan untuk mendapatkan data dari ahli media dan ahli materi tentang kualitas media. Kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, aspek tersebut dapat dijabarkan kedalam beberapa pertanyaan dan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Peneliti memberikan 4 angket untuk mengumpulkan data, yaitu angket untuk ahli media, ahli materi, guru, dan penilaian respon siswa kelas III.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer. Data primer yaitu data yang diperoleh dari objek yang diteliti secara langsung tanpa melalui perantara. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 3 SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Setelah memperoleh data kuantitatif akan dirubah menjadi kalimat kualitatif untuk mengetahui apakah media pembelajaran wayang hewan valid.

Penilaian angket validasi yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa merupakan data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan bentuk checklist (✓) terdapat rubrik penilaian untuk skala likert yaitu:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/ sangat positif
2.	Skor 4	Setuju/ sering/ positif
3.	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ cukup/ netral
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ tidak pernah

Sumber: (Sugiono, 2022: 166)

Perhitungan jumlah skor yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \text{ x } 100\ \%$$

Setelah mengetahui presentase selanjutnya dirubah menjadi kalimat kualitatif:

Tabel 2. Rage Presentase dan Kriteria Kualitatif

No	Interval (%)	Kriteria
1.	81-100	Baik sekali
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup
4.	21-40	Kurang
5.	1-20	Kurang sekali

Berdasarkan table di atas dapat memberikan makna dalam menghasilkan keputusan, digunakan untuk menetapkan indikator kevalidasi ahli media dan ahli materi, guru dan siswa. Pada uji angket yang telah diisi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas III dapat dikatakan berhasil apabila hasil berada pada rentang interval, 81%-100% dengan kriteria sangat baik.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kemijen 03, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3A yang mempunyai jumlah 27 siswa, dan kelas 3B yang mempunyai jumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan dalam memperoleh data yaitu menggunakan instrument wawancara dan angket. Berikut ini data yang telah diperoleh dengan menggunakan instrument wawancara kepada guru kelas 3A dan guru kelas 3B untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa.

Gambar 1. Wawancara Guru Kelas 3A

Gambar 1 wawancara guru kelas 3A, menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami amanat pada materi dongeng. Hal itu bisa terjadi dikarenakan guru kelas 3A tidak menggunakan media sama sekali hanya mendongeng secara lisan untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Jika guru mendongeng secara lisan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak memahami amanat dalam dongeng.

Gambar 2. Wawancara Guru Kelas 3B

Gambar 2 wawancara guru kelas 3B, menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami amanat pada materi dongeng. Hal itu bisa terjadi dikarenakan guru kelas 3B hanya menggunakan LCD untuk menayangkan video tentang dongeng untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Penayangan video terdapat kelemahan yaitu hanya digunakan komunikasi satu arah. SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang belum tersedia media pembelajaran.

Peneliti juga menyebarkan lembar angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Berikut ini hasil angket kebutuhan guru kelas 3A dan guru kelas 3B terhadap media pembelajaran yaitu: hasil kebutuhan guru kelas 3A dan 3B terhadap media pembelajaran, maka diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran secara konkret, guru juga memerlukan media pembelajaran dengan warna yang menarik siswa, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibawa, guru juga memerlukan media pembelajaran yang bahan-bahan pembuatannya mudah didapatkan, guru juga membutuhkan media pembelajaran dengan harga yang terjangkau, guru memerlukan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang bagus dan tidak mudah rusak, dan guru memerlukan media pembelajaran dengan bentuk yang menarik agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan siswa kelas 3A dan kelas 3B diperoleh informasi bahwa kelas 3A dan kelas 3B sangat membutuhkan media pembelajaran, siswa juga menyukai media pembelajaran yang nyata, siswa juga menyukai media pembelajaran berupa gambar, siswa menyukai media pembelajaran dengan bentuk yang besar, siswa menyukai media pembelajaran yang menampilkan karakter hewan, siswa menyukai karakter hewan yang dibuat lebih dari satu karakter hewan, siswa tidak menyukai media pembelajaran yang mempunyai dua warna saja, dan siswa lebih suka media pembelajaran yang memiliki banyak warna.

Berdasarkan lembar wawancara guru kelas 3A dan guru kelas 3B dan lembar angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media wayang hewan. Dengan adanya media pembelajaran wayang hewan akan sangat membantu siswa dalam memahami amanat dalam dongeng, dikarenakan media wayang memiliki bentuk menyerupai karakter hewan, memiliki warna yang menarik perhatian siswa, mudah dimainkan, dan mudah dibawa kemana saja.

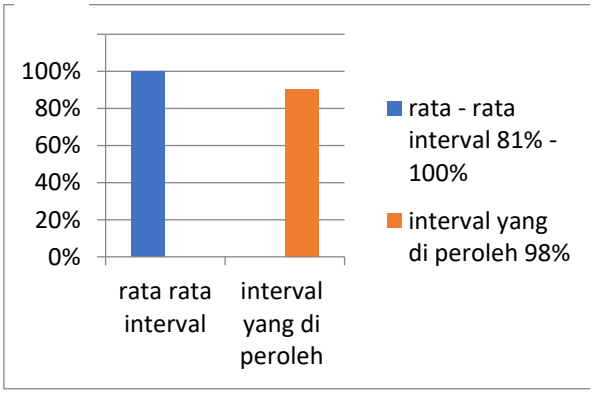
Hasil uji kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Uji validasi media dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd. Sedangkan uji validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.

Hasil uji validasi media pembelajaran wayang hewan dengan menggunakan angket memperoleh hasil pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Fisik	20
2.	Warna	14
3.	Gambar	10
4.	Pemakaian	30
Skor Total		74
Skor Ideal		75
Presentase		Persentase= $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}}$x**100%**= $\frac{74}{75} \times$ **100% = 98%**
Kategori		**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian oleh validator ahli media pembelajaran dengan Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd. Dapat diketahui bahwa aspek fisik mendapatkan skor 20 dengan maksimal skor 20. Aspek warna mendapatkan skor 14 dengan maksimal skor 15. Aspek gambar 10 dengan maksimal skor 10. Aspek pemakaian mendapatkan skor 30 dengan skor maksimal skor 30. Jadi skor yang diperoleh 74 skor dari skor maksimal 75 dan memperoleh presentase skor 98%.



Gambar 3 Grafik Interval

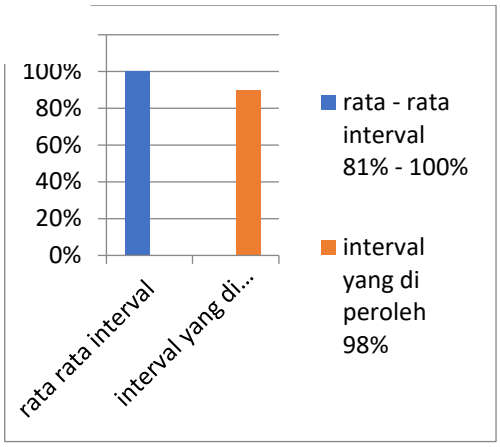
Berdasarkan gambar 3 grafik interval, penilaian yang telah diberikan validator media memperoleh presentase 98% berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan media pembelajaran wayang hewan layak digunakan.

Hasil uji validasi materi pembelajaran wayang hewan dengan menggunakan angket memperoleh hasil pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Visual Media	20
2.	Materi Dalam Media	34
3.	Kontekstual	20
Skor Total		74
Skor Ideal		75
Presentase		Persentase= $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}}$x**100%**= $\frac{74}{75} \times$ **100% = 98%**
Kategori		**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 4 hasil penelitian oleh validator ahli materi pembelajaran dengan Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum. Dapat diketahui bahwa aspek visual media mendapatkan skor 20 dengan maksimal skor 20. Aspek materi dalam media mendapatkan skor 34 dengan maksimal skor 35. Aspek kontekstual mendapatkan skor 20 dengan skor maksimal 20. Jadi skor yang diperoleh 74 skor dari skor maksimal 75 dan memperoleh presentase skor 98%.



Gambar 4. Grafik Interval

Berdasarkan gambar 4 grafik interval, penilaian yang telah diberikan validator materi memperoleh presentase 98% berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria "sangat baik" dan media pembelajaran wayang hewan layak digunakan.

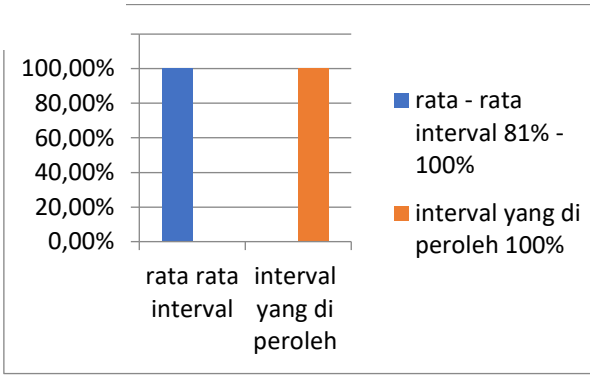
Hasil uji kepraktisan media wayang hewan dengan angket yang diberikan kepada guru kelas 3A Bapak Bernadus Sigit Setiawan, S.Pd. dan guru kelas 3B Bapak Achmad Nuryadi, S.Pd., M.Pd. memperoleh hasil kepraktisan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Media Wayang Hewan Terhadap Guru Kelas 3A dan Guru Kelas 3B

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Media pembelajaran wayang hewan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan	10
2.	Media pembelajaran wayang hewan dapat memudahkan siswa dalam mengigat materi	10
3.	Media wayang hewan dapat mendorong siswa aktif mengikuti pembelajaran	10
4.	Media wayang hewan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pengamatan dan percobaan	10
5.	Media wayang hewan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa	10
6.	Media wayang hewan dapat meningkatkan semangat belajar siswa	10
7.	Setiap wayang, pada media wayang hewan ditampilkan dengan bentuk yang berbeda	10
8.	Ketepatan pemilihan warna dalam media wayang hewan	10
9.	Media wayang hewan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa	10
10.	Media wayang hewan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan yang dapat diulang-ulang	10
Skor total		100
Skor ideal		100

Presentase	Persentase $= \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$
Kategori	**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 5. hasil angket kepraktisan yang telah diisi oleh guru kelas 3A Bapak Bernadus Sigit Setiawan, S.Pd. dan guru kelas 3B Bapak Achmad Nuryadi, S.Pd., M.Pd. Memperoleh skor total 100 dari skor ideal 100 dan memperoleh presentase skor 100%.



Gambar 5. Grafik Interval

Berdasarkan gambar 5 grafik interval, angket yang telah diisi guru kelas 3A dan guru kelas 3B memperoleh presentase 100% berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik”.

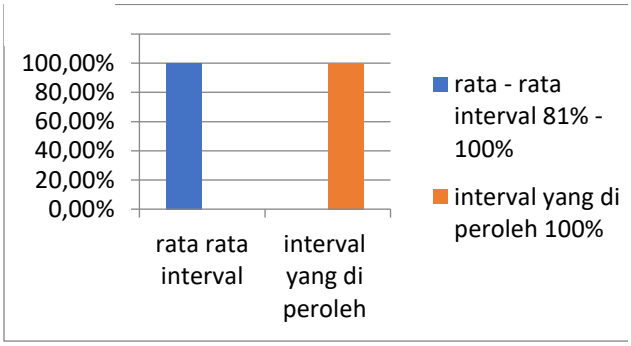
Hasil angket tanggapan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran wayang hewan. Jumlah siswa kelas 3A yang mengisi angket berjumlah 23 siswa dari total 27 siswa, sedangkan kelas 3B yang mengisi angket berjumlah 24 siswa dari total 28 siswa memperoleh hasil pada tabel 6.

Tabel 6. Tanggapan Siswa Kelas 3A dan 3B Terhadap Kepraktisan Media Pembelajaran Wayang Hewan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Apakah media wayang hewan memiliki desain yang sangat menarik	235
2.	Ukuran wayang hewan sudah sesuai	235
3.	Apakah Karakter wayang hewan pada media ini terlihat jelas.	235
4.	Pemilihan warna pada media ini sudah sesuai	235
5.	Materi yang disampaikan dengan media ini mudah dipahami.	235
6.	Apakah media wayang hewan dapat memudahkan untuk mengingat materi	235
7.	Belajar dengan menggunakan media ini membuat saya bersemangat	235
8.	Saya tidak kesulitan menggunakan media ini	235
9.	Apakah media wayang hewan dapat meningkatkan konsentrasi belajar dengan baik	235
10.	Media wayang hewan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan yang dapat diulang-ulang	235
Skor total		2.350
Skor ideal		2.350

Presentase	Persentase = $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{2.350}{2.350} \times$ **100% = 100%**
Kategori	**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 6. hasil tanggapan siswa kelas 3A dan 3B terhadap kepraktisan media pembelajaran wayang hewan yang telah diisi memperoleh skor total 2.350 dari skor ideal 2.350 dan memperoleh presentase skor 100%.



Gambar 6. Grafik Interval

Berdasarkan gambar 6. grafik interval, angket tanggapan siswa 3A dan 3B memperoleh presentase 100% berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dilakukan peneliti dengan menggunakan angket dan wawancara di SD Negeri Kemijen 03 kelas 3A dan kelas 3B. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas 3A dan 3B menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pesan pada materi dongeng. Guru kelas 3A tidak menggunakan media sama sekali hanya mendongeng secara lisan untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Sedangkan guru kelas 3B hanya menggunakan LCD untuk menayangkan video tentang dongeng untuk menyampaikan materi tentang memahami amanat dalam dongeng. Penayangan video terdapat kelemahan yaitu hanya digunakan komunikasi satu arah. Jika mendongeng secara lisan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak memahami amanat dalam dongeng. Dikarenakan SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang belum tersedia media tersebut.

Berdasarkan hasil angket dari guru kelas 3A dan 3B menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran secara konkret, guru juga memerlukan media pembelajaran dengan warna yang menarik siswa, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibawa, guru juga memerlukan media pembelajaran yang bahan-bahan pembuatannya mudah didapatkan, guru juga membutuhkan media pembelajaran dengan harga yang terjangkau, guru memerlukan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang bagus dan tidak mudah rusak, dan guru memerlukan media pembelajaran dengan bentuk yang menarik agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket dari siswa menyatakan bahwa kelas 3A dan kelas 3B sangat membutuhkan media pembelajaran, siswa juga menyukai media pembelajaran yang nyata, siswa juga menyukai media pembelajaran berupa gambar, siswa menyukai media pembelajaran dengan bentuk yang besar, siswa menyukai media pembelajaran yang menampilkan karakter hewan, siswa

menyukai karakter hewan yang dibuat lebih dari satu karakter hewan, siswa tidak menyukai media pembelajaran yang mempunyai dua warna saja, dan siswa lebih suka media pembelajaran yang memiliki banyak warna.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan guru siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan harus bisa menjawab kebutuhan siswa dalam memahami pesan pada materi dongeng.

Dari permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang hewan. Media wayang hewan dibuat untuk membantu siswa dalam memahami pesan dalam dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sebelum media pembelajaran wayang hewan diujicobakan, media wayang hewan perlu melalui tahap validasi oleh pakar-pakar. Validasi terdiri dari validasi media dan validasi materi. Berdasarkan hasil dari validator ahli media terdapat masukan dan revisi yaitu peneliti diminta untuk menambahkan cerita dari media pembelajaran diminta dimasukan kedalam tempat media pembelajaran, menambahkan tatacara penggunaan media pembelajaran wayang hewan, nama dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 diminta dicantumkan dalam media, nama dosen validasi ahli media 1 dan 2 dicantumkan di dalam media pembelajaran, nama guru kelas 3A dan guru kelas 3B dicantumkan pada buku. Dari hasil revisi dari ahli media pembelajaran, peneliti menciptakan buku. Di dalam buku terdapat prakata, perlengkapan yang terdapat dalam media pembelajaran wayang hewan, cara penggunaan media pembelajaran wayang hewan, naskah “Ayam Jago Baru”, naskah dialog “Ayam Jago Baru”, dan penutup. Sedangkan hasil dari validator ahli materi terdapat masukan dan revisi yaitu perbaikan kata tulis, perhatikan penulisan tanda baca dan diminta untuk menambahi naskah dialog “Ayam Jago Baru” dalam buku panduan penggunaan media pembelajaran wayang hewan.

Setelah mendapat masukan dan revisi dari validator media dan validator materi, peneliti memperbaiki revisian dari validator ahli media dan validator ahli materi. Setelah memperbaiki media pembelajaran wayang hewan, media wayang hewan di uji cobakan kelayakan media wayang hewan lagi kepada validator ahli media memperoleh presentase skor 98%. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator media berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan layak digunakan. Sedangkan validator ahli materi memperoleh presentase skor 98%. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator materi berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan layak digunakan.

Media pembelajaran wayang hewan setelah dinyatakan “sangat baik” dan layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi, media wayang hewan diujicobakan di SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang untuk

menentukan media pembelajaran wayang hewan praktis digunakan.

Setelah melaksanakan uji coba media pembelajaran wayang hewan di SD Negeri Kemijen 03 Kota Semarang. Mendapatkan hasil angket kepraktisan yang telah diisi oleh guru kelas 3A Bapak Bernadus Sigit Setiawan, S.Pd. dan guru kelas 3B Bapak Achmad Nuryadi, S.Pd., M.Pd. Memperoleh presentase skor 100%. Berdasarkan angket yang telah diisi guru kelas 3A dan 3B berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan praktis digunakan. Sedangkan hasil angket tanggapan siswa kelas 3A terhadap kepraktisan media pembelajaran wayang hewan memperoleh presentase skor 100%. Berdasarkan angket yang telah diisi siswa kelas 3A berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan hasil angket tanggapan siswa kelas 3B terhadap kepraktisan media pembelajaran wayang hewan memperoleh presentase skor 100%. Berdasarkan angket yang telah diisi siswa kelas 3B berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri Kemijen 03 kelas III dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran wayang hewan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Research And Development). Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (2008). Yang terdiri dari beberapa langkah-langkah yaitu: (ADDIE) Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.
2. Media pembelajaran wayang hewan merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti untuk menjawab kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang konkret dan membantu siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia materi memahami amanat dalam dongeng.
3. Kelayakan dan valid media pembelajaran wayang hewan dapat dilakukan dengan melakukan validasi media dan validasi materi kepada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan nilai yang telah didapat dari ahli media berdasarkan pengembangan media wayang hewan, mendapatkan presentase skor 98%. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator media berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan sangat layak digunakan. Sedangkan ahli materi mendapatkan presentase skor 98%. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator materi berada pada interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan sangat layak digunakan.
4. Berdasarkan hasil uji coba lapangan peneliti memperoleh data dari angket yang telah diisi guru dan siswa. Berdasarkan perhitungan angket guru dan siswa

menggunakan skala likert lalu dijadikan presentase dan kriteria kualitatif memperoleh data. Hasil angket guru kelas 3A dan 3B memperoleh presentase skor 100%. Angket yang diisi guru memperoleh interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik” dan sangat layak digunakan. Sedangkan hasil dari angket siswa kelas 3A dan 3B memperoleh presentase skor 100%. Angket yang diisi siswa memperoleh interval 81% - 100% dengan kriteria “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16.1 (2018): 98-107.

Alwi, Said. "Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8.2 (2017): 145-167.

Anggoro, Bayu. ""“Wayang dan Seni Pertunjukan” Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah." *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)* 2.2 (2018): 257-268.

Andrean, Seka. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Deprianti, Destri, Indah Wigati, and Lidia Oktamarina. "Pengaruh Media Wayang Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudahtul Athfal Plus Fatahul Wardah Palembang." ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin 1.5 (2022): 1065-1074.

Fransisca, Selly, and Ramalia Noratama Putri. "Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D)." *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)* 1.1 (2019): 72-75.

Habsari, Zakia. "Dongeng sebagai pembentuk karakter anak." *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 1.1 (2017): 21-29.

Hasan, Muhammad. dkk. 2021. *Media Pembelajaran.*: Tahta Media Group.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat media dalam pembelajaran. " *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7.1 (2018).

Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *Jurnal pemikiran islam* 37.1 (2012).

Martini, Putu Wida Sri, Ignatius I. Wayan Suwatra, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Wayang Tokoh Dongeng Berbasis Pendidikan Karakter pada Pelajaran Bahasa Bali Kelas III

Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6.1 (2018): 77-88.

Mukholifah, Madinatul, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama. "Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1.4 (2020): 673-682.

Oktavianti, Rizki, and Agus Wiyanto. "Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD." *Mimbar Sekolah Dasar* 1.1 (2014): 65-70.

Pasha, Lukman. (2011). *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: IN AzNa Books.

Rohani, Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

Rukiyah, Rukiyah. “Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya.” Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi (2018): 2 (1), 99.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA, cv.

Supriyono, Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd." Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar 2.1 (2018): 43-48.

Susanti, Susanti, and Affrida Zulfiana. "Jenis–jenis media dalam pembelajaran." *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran* (2018): 1-16.

Umbaran, Fandi Agustiandi, Babang Robandi, and Sendi Fauzi Giwangsa. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DUmbaran, Fandi Agustiandi, Babang Robandi, and Sendi Fauzi Giwangsa. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR." Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7.2 (2021): 50-57 .ALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR." Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7.2 (2021): 50-57.

Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmu Administrasi* 3.2 (2021): 96-102.