

Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng Siswa Kelas IV SD

Andy Rahmat Prayogo

Universitas Muhammadiyah Lamongan

E-mail:andyprayogo908@gmail.com

Oriza Zativalen, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Lamongan

orizazativalen@gmail.com

A.F. Suryaning Ati MZ, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Lamongan

Fatihasurya92@gmail.com

Submitted: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

Published: xx-xx-xxxx

Abstract

This study aims to determine the validity and practicality of wayang cartoon media for cultural diversity. This research is research and development (R&D) using the development model developed by Thiagarajan, namely the 4-D development model. The object of this study were students of grade IV SD Muhammadiyah 1 Babat consisting of class IV A and class IV B. The validation of wayang cartoon media consisting of media expert validation obtained scores of 98%, 94.5%, and 91.25% with very decent categories. Limited trials on student response questionnaires and student activities obtained scores of 99% and 98% in very good and good categories, while field trials on student response questionnaires and student activities obtained results of 75% and 87% with very good results categories. Based on these results, it can be interpreted that wayang cartoon media is valid and practical to use in cultural diversity material.

Keywords: wayang cartoon media, education, cultural diversity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media wayang kartun keberagaman budaya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu model pengembangan 4-D. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat yang terdiri dari kelas IV A dan kelas IV B. Validasi media wayang kartun yang terdiri dari validasi ahli media memperoleh skor 98%, 94.5%, dan 91.25% dengan kategori sangat layak. Uji coba terbatas pada angket respon

siswa dan aktivitas siswa memperoleh skor 99% dan 98% dengan kategori sangat baik dan baik, sedangkan uji coba lapangan pada angket respon siswa dan aktivitas siswa memperoleh hasil 75% dan 87% dengan kategori hasil sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa media wayang kartun valid dan praktis digunakan dalam materi keberagaman budaya .

Kata kunci: *media wayang kartun, pendidikan, keragaman budaya*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan tersebut, asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik (Ahmad, 2013). Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan merupakan tindakan yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dan potensi mereka. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memiliki kekuatan spiritual dan religius, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang cerdas dan bermoral, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah usaha yang terstruktur, direncanakan, dan berkelanjutan sepanjang hidup untuk membimbing anak didik agar menjadi individu yang lengkap, matang, dan berbudaya. Untuk mencapai tujuan pembinaan tersebut, prinsip-prinsip pendidikan harus fokus pada pengembangan semua potensi anak didik, termasuk aspek kognitif, aspek afektif, dan juga berdampak pada aspek psikomotorik (Ahmad, 2013). Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual dan agama, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang cerdas dan bermoral, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan selalu mengalami kemajuan. Salah satu kemajuan di dunia pembelajaran adalah dengan banyaknya inovasi pengembangan media pembelajaran. Menurut Ibda (2017) mengatakan semua pemilihan media pembelajaran disemua jenjang pendidikan, sebelum diterapkan wajib disesuaikan dengan gaya, kecenderungan, materi dan juga kondisi zaman. Sadiman dkk (2022) Media merupakan segala sesuatu hal yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat dan perhatian siswa dengan harapan siswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

Wayang adalah sebuah warisan budaya yang diyakini berasal sekitar ± 1500 tahun SM dan diturunkan oleh nenek moyang kita. Wayang, sebagai salah satu bentuk pertunjukan, sering diinterpretasikan sebagai bayangan yang tidak jelas atau samar-samar, bergerak dengan lincah. Bayangan yang samar tersebut dianggap sebagai representasi watak atau karakter manusia (Anggoro, 2018). Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat (Rivai, 2017).

Keberagaman budaya mencakup struktur sosial dan religi yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat yang ada dalam suatu masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Indonesia pada dasarnya memiliki beragam budaya. Seiring perkembangannya, keberagaman budaya ini memberikan manfaat dalam bentuk akulturasi budaya, di mana ciri khas masing-masing budaya tetap dipertahankan dan malah menambah kekayaan keanekaragaman budaya Indonesia (Yogantari, 2018)

Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berfikir kritis tentang ide-ide (Setiawan, 2019). Sering kali literasi disempitkan hanya membaca dan menulis padahal literasi lebih dari itu adapun unsur literasi yang diangkat peneliti adalah melihat, menyimak dan mendengarkan.

Mendongeng memiliki peran penting dalam membentuk potensi kejeniusan seseorang. Aktivitas mendongeng membangkitkan kemampuan berpikir yang luar biasa, yang membebaskan imajinasi seorang jenius. Menurut para ahli psikologi anak, perkembangan mental anak berlangsung dengan sangat cepat, terutama pada usia enam tahun. Pada periode ini, anak belajar dengan kecepatan yang mengesankan, seperti kuda yang berlomba di pacuan. Namun, setelah melewati usia ini, kecepatan belajar anak akan menurun dan cenderung menjadi lebih stabil (Rahmadani, 2015)

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran oleh guru. Seperti yang diungkapkan oleh Nurrita (2018), media pembelajaran merupakan elemen yang krusial dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya pengetahuan siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih baik. Firman (2022) juga menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika tidak ada media yang digunakan, maka penyampaian pelajaran dapat terganggu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 01 Babat diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku paket, gambar-gambar dan lainnya. Pada saat proses pembelajaran dimulai guru hanya memerintahkan untuk membaca bersama materi yang ada di buku paket sesuai dengan materi yang disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan metode ceramah yang dibantu dengan media papan tulis, keterbatasan media pembelajaran guru hanya memanfaatkan media papan tulis yang ada dikelas. Penggunaan media yang sudah umum dalam proses

pembelajaran di dalam kelas seringkali tidak efektif, dan siswa cenderung kurang antusias dalam membaca buku paket yang disediakan oleh sekolah. Hal ini sering menyebabkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang baru dan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya adalah melalui penggunaan media wayang kartun.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Adapun model penelitian ini adalah model 4D yakni model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan terdiri dari 4 tahapan yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk digunakan untuk mengembangkan media wayang kartun. Tahapan pengembangan media wayang kartun terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Tahap pendefinisian (*define*) yang mencakup analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan, (2) Tahap perancangan (*design*) yang mencakup pemilihan media dan alat serta pemilihan format, (3) Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahapan untuk mulai melakukan perancangan awal multimedia interaktif berbasis macromedia flash dan selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa ahli dan dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan, (3) Tahap penyebaran (*dissaminate*), pada tahap ini penyebaran hanya dilakukan pada sekolah SD Muhammadiyah 01 Babat.

Dalam penelitian ini, fokusnya adalah penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya yang akan diuji pada siswa-siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Babat. Uji coba ini akan dilakukan pada siswa-siswa kelas IV A dan IV B di SD Muhammadiyah 1 Babat. Jumlah siswa kelas IV A adalah 25 siswa sedangkan jumlah kelas IV B adalah 25 siswa, dengan total keseluruhan siswa kelas IV A dan IV B adalah 50. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Table 1 Variabel, Data, Instrumen, dan Analisis

Variabel	Data	Instrumen	Analisis
Validitas	Hasil validasi akhir	Lembar validasi	Deskripsi kriteria validitas
	Hasil angket respon siswa	Lembar angket respon siswa	Deskripsi respon siswa
Kepraktisan	Hasil angket aktivitas siswa	Lembar angket aktivitas siswa	Deskripsi aktivitas siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang valid dan praktis digunakan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk yaitu media wayang kartun keberagaman budaya. Produk ini dapat membantu masalah yang dialami oleh peserta didik ataupun guru yang ada pada lingkungan sekolah. Dengan adanya media wayang kartun keberagaman budaya diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mudah memahami pelajaran di sekolah dasar. Tampilan media wayang kartun keberagaman

budaya ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Tampilan media wayang kartun

Sebelum melakukan uji coba menggunakan media wayang kartun keberagaman budaya, maka terlebih dahulu harus dilakukan validasi oleh ahli media. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan media wayang kartun berdasarkan ahli materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu ahli yang berkompeten pada materi pembelajaran IPAS khususnya untuk siswa sekolah dasar. Tabel 2 menunjukkan hasil validasi ahli materi

Table 2 validasi materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli	Kategori
Kurikulum	4.00	Sangat Layak
Materi	3.90	Sangat Layak
Tata Bahasa	4.00	Sangat Layak
Rata-rata total	3.96	Sangat Layak

99%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi untuk media wayang kartun keberagaman budaya, dari ketiga aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan 3.96 dari skor total 4.00 yang menunjukkan bahwa media wayang kartun keberagaman budaya sangat layak digunakan.

Table 3 Validasi Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli	Kategori
Tampilan Media	4.00	Sangat layak
Konten Media	3.85	Sangat layak
Penyajian	4.00	Sangat layak
Rata-rata total	3.93	Sangat layak

98%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media untuk media wayang kartun keberagaman budaya, dari ketiga aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan 3.93 dari skor total 4.00 yang menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat layak digunakan.

Table 4 Hasil Uji Coba Terbatas

Subjek	Presentase	Kategori
Respon siswa	75 %	Sangat baik
Aktivitas siswa	85 %	Baik

Table 5 Hasil Uji Coba Lapangan

Subjek	Presentase	Kategori
Respon siswa	75%	Sangat baik
Aktivitas siswa	87 %	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan terdapat peningkatan dalam kepraktisan penggunaan media wayang kartun pada materi keragaman budaya kelas IV di sekolah dasar

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD. Media wayang kartun ini dikembangkan dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Pengujian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan media wayang kartun adalah uji validasi yang dilakukan oleh validator. Validasi ahli materi dengan skor rata-rata 3,96 dengan kategori sangat layak, validasi ahli media mendapat skor rata-rata total 3,93 dengan kategori sangat layak. Uji validitas butir soal pilihan ganda mendapat hasil keseluruhan valid. Uji Reliabilitas pada soal pilihan ganda dengan kesimpulan reliabel atau konsisten.

Pengujian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kepraktisan media 3 dimensi yang disimpulkan praktis dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Pengujian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman siswa kelas IV SD dengan melakukan uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai $\text{sig } 0.200 > 0,05$ yang berarti data pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Uji homogenitas mendapat $\text{sig } > 0,05$ yang berarti bahwa data yang diberikan homogen. Uji T dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapat nilai $\text{sig } 0.000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji N-Gain Score pada kelas eksperimen dan kontrol dengan skor 60,97% dengan kategori dan pada kelas kontrol mendapat skor 43,26% dengan kategori sedang. Nilai efektivitas dari kedua kelas adalah 1.40

yang berarti bahwa terdapat efektivitas 30% penggunaan media pembelajaran media wayang kartun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Al-Muta'aliyah*, 86.
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Anggoro, B. (2018). Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JURNAL SEJARAH PERADABAN ISLAM*, 124.
- Enda Kusumaningrum, M. (2021). *Belajar Dari Anak-Anak Kita*. Guepedia.
- Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *JBES*, 130.
- Hartono, S. t. (2015). *Pemanfaatan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengkomunikasikan Cerita Narasi*.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Cv sinar nusantara.
- L, I. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *ADAARA*, 920.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 3-5.
- Medeylin panggabean, G. k. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk. *Aquinas*, 198.
- Mudjion, D. d. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Nunuk Suryani, D. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT remaja rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk. *Misykat*, 172.
- Palupi, A. N. (2020). *peningkatan literasi di sekolah dasar*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Priyono, K. (2021). *Terampil mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku Ajar PEMBELAJARAN TERPADU*. Gorontalo: Ideas Publishing.

- Rahmadani, S. (2015). Upaya meningkatkan kemampuan menceritakan kembali melalui metode mendongeng. *Sekolah guru Indonesia*, 66.
- Ridho, U. (2018). Evaluasi dalam bahasa arab. *An-Nabighoh*, 21.
- Rivai, S. N. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *ANUVA*, 99.
- Sadiman, d. (2022). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta.
- Setiawan, A. S. (2019). Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *prosiding seminar nasional pgsd ust*, 25.
- Suci, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas Iii Mi Jam'iyatul Khair Ciputat Timur. 25.
- Wahyuni, B. d. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Yogantari, M. A. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi*, 295.