

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN KEBERAGAMAN
BUDAYA UNTUK MENGUKUR PEMAHAMAN LITERASI
MENDONGENG SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk menyusun skripsi pada program strata satu (S1)

Program Studi PGSD



Disusun Oleh:

ANDY RAHMAT PRAYOGO

NIM. 1904010011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Andy Rahmat Prayogo

Nim : 1904010011

Judul : Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman
Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng
Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam ujian skripsi.

Lamongan, 20 Agustus 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Oriza Zativalen, M.Pd

A.F Suryaningsih Ati MZ, M.Pd

NIDN : 0715129201

NIDN : 0728089201

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Andy Rahmat Prayogo

Nim : 1904010011

Judul : Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman
Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng
Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 01 Agustus 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

1. Drs. Arfian Mudayan, M.Pd

NIDN : 0724056304

(Dosen Penguji I)

(.....)

2. Oriza Zativalen, M.Pd

NIDN : 0715129201

(Dosen Penguji II)

(.....)

3. A.F Suryaningsih Ati MZ, M.Pd

NIDN : 0728089201

(Dosen Penguji III)

(.....)

Mengesahkan,
Dekan FSTP

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0717029104

A.F Suryaning Ati MZ, M.Pd
NIDN. 0728089201

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andy Rahmat Prayogo
Tempat, tanggal lahir : Temanggung, 26 Desember 2000
NIM : 1904010011
Prodi/ Angkatan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ 2019
Alamat : Desa Waruwetan, Kecamatan Pucuk,
Kabupaten Lamongan.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- (1) Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan atau autiplagiasi).
- (2) Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan oleh prodi pendidikan guru sekolah dasar fakultas sains teknologi dan pendidikan universitas Muhammadiyah lamongan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, 23 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan

Andy Rahmat Prayogo

NIM: 1904010011

RIWAYAT HIDUP



Andy Rahmat Prayogo dilahirkan di Temanggung pada tanggal 26 Desember 2000. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Teguh Anggoro dan Badaniyah. Penulis menempati rumah dengan alamat Desa Waruwetan Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan. Ia menyelesaikan pendidikan dasar di MIM Muhammadiyah 07 Warukulon tahun ajaran 2007-2013, dan sekolah menengah pertama di SMP Muhammadiyah 11 Sukodadi tahun ajaran 2013-2016, sedangkan sekolah menengah atas di SMA Muhammadiyah 08 Sukodadi tahun ajaran 2016-2019. Setelah lulus dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis mempunyai pengalaman organisasi sebagai Ketua Bidang Hizbul Wathan SMA Muhammadiyah Sukodadi (2017-2018), Ketua Bidang KDI PC IPM Pucuk (2018-2022), Ketua Bidang RPK IMM Iskandariyah (2021-2023) dan Ketua Umum Himpunan Masiswa PGSD UMLA (2021-2022).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianyalah maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Teguh Anggoro dan Ibu Badaniyah yang telah mendukung saya hingga detik ini. Karena kalian berdua, hidup saya terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan. Terima kasih karena selalu menjaga saya dalam doa-doa bapak dan ibu serta selalu membiarkan saya mengejar impian saya apa pun itu.
3. Untuk teman-temanku tercinta, terima kasih untuk semua yang telah berkenan menemani saya. Terima kasih atas apa yang telah kalian berikan kepada saya. Jika bukan karna bantuan, semangat, dan motivasi dari kalian, mungkin saya tidak akan bertahan hingga detik ini.
4. Skripsi ini adalah persembahan saya untuk diri saya sendiri yang sudah bertahan dan berjuang hingga apa yang saya inginkan dapat saya wujudkan.

HALAMAN MOTTO

“Jika kau tak mampu menahan penatnya mencari ilmu maka kau akan menanggung
pahitnya kebodohan”

(Imam Syafi’i)

“Salam satu nyali **WANI**”

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayat-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng Siswa Kelas IV SD" sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu persyaratan untuk melanjutkan penelitian di Universitas Muhammadiyah Lamongan penyusunan proposal ini tidak lepas dari peran serta bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Aziz Alimul Hidayat, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Sains Teknik dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan.
3. AF Suryaning Ati MZ, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan.
4. Oriza Zativalen, M,Pd selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan banyak masukan dalam pembuatan skripsi ini.
5. AF Suryaning Ati MZ., M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang sudah banyak membantu memberikan petunjuk, saran dan masukan selama pembuatan skripsi ini.

6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat, motivasi serta do'a yang selalu mereka panjatkan untuk kesuksesan saya
7. Teman – teman seperjuangan kelas A PGSD angkatan 2019.
8. Semua pihak yang secara tidak langsung banyak membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberi balasan pahala atas semua amal kebaikan yang diberikan. Penulis menyadari proposal ini masih banyak kekurangan untuk itu segala kritik dan saranyang bersifat membangun untuk kesempurnaan selanjutnya. Penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pembaca dan umumnya.

Lamongan, 20 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Media Wayang Kartun	20
3. Materi Keberagaman Budaya	22
4. Pemahaman Literasi.....	23
5. Mendongeng	25
B. Hasil Penelitian Sebelumnya (Terdahulu)	28
C. Kerangka Berfikir	30
D. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Objek Penelitian	33
C. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	34
D. Populasi dan Sampel.....	34
E. Prosedur Penelitian	35
F. Desain Penelitian.....	42
G. Instrumen Penelitian	43
H. Prosedur Pengumpulan Data	45
I. Teknik Analisis Data.....	47
J. Definisi Operasional Variabel	55
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
BAB V.....	80
PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	81
C. Keterbatasan.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan pengembangan 4D	13
Gambar 3. 1 Pengembangan 4D	35
Gambar 4. 1Tampilan awal media wayang kartun	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka berfikir 31

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kerangka berfikir	41
Tabel 3. 2 Desain Control Group.....	42
Tabel 3. 3 Klasifikasi Validitas	48
Tabel 3. 4 Klasifikasi Reliabilitas.....	49
Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran	50
Tabel 3. 6 Daya Pembeda.....	51
Tabel 3. 7 Persentase N-Gain Score	54
Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran	60
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media	65
Tabel 4. 4 Validasi Butir Soal	66
Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas	67
Tabel 4. 6 Taraf Kesukaran	67
Tabel 4. 7 Uji Daya Pembeda.....	68
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa Terbatas	70
Tabel 4. 9 Hasil Aktivitas Siswa Terbatas	71
Tabel 4. 10 Hasi Respon Siswa Lapangan	71
Tabel 4. 11 Hasi Ujian Aktivitas Siswa Lapangan	72
Tabel 4. 12 Uji Normalitas	73
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas	74
Tabel 4. 14 Uji T.....	75
Tabel 4. 15 Uji N-Gain Score.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran.....	87
Lampiran 2 Lembar Instrumen Data.....	88
Lampiran 3 Lembar Respon Siswa.....	94
Lampiran 4 Lembar Hasil Data.....	103
Lampiran 5 Lembar Dokumentasi.....	110

ABSTRAK

Prayogo, Ramat Andy. 2023. *Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains Teknologi Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing : (1) Oriza Zativale, M.Pd. (2) A.F. Suryaning Ati MZ., M.Pd

Kata Kunci : media wayang, keberagaman budaya, literasi mendongeng

Media wayang kartun merupakan sebuah media yang dikembangkan dan dibuat dengan konsep wayang dan gambar kartun dengan menggunakan kertas yang digunakan sebagai alat pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media

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 sedangkan uji normalitas pada kelas eksperimen pada *pretest* adalah 0,581 dan *posttest* adalah 0,233 dimana nilai tersebut merupakan $> 0,05$ sedangkan pada kelas homogen perolehan nilai sig pada *pretest* .0,059 dan *posttest* adalah 0,263 dimana nilai tersebut $> 0,05$ sedangkan uji omogenitas menunjukkan bawa nilai sig 149 $> 0,05$ Uji T Sig (2 tailed) adalah 0,000 dimana hasil tersebut $< 0,05$ N-Gain Score pada kelas eksperimen 73,44% pada kelas control 45,39% nilai efektivitas kedua kelas 1,61. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa media wayang kartun valid dan praktis digunakan dalam materi keberagaman budaya .

ABSTRACT

Prayogo, Ramat Andy. 2023. Development of Cultural Diversity Cartoon Puppet Media to Measure Storytelling Literacy Understanding of Grade IV Elementary School Students. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Science, Technology and Education, Muhammadiyah University of Lamongan. Supervisors: (1) Oriza Zativale, M.Pd. (2) A.F. Suryaning Ati MZ., M.Pd

Keywords: wayang media, cultural diversity, storytelling literacy

Cartoon puppet media is a media that was developed and made with the concept of wayang and cartoon images using paper which is used as a learning tool, this study aims to measure the validity and practicality of the media

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 research was the fourth grade students of SD Muhammadiyah 1 Babat which consisted of class IV A and class IV B

The wayang cartoon media validation 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 while the normality test in the experimental class at the pretest was 0.581 and the posttest was 0.233 where the value was > 0.05 while in the homogeneous class the acquisition of a sig score on the pretest was .0059 and the posttest was 0.263 where the value was > 0.05 while the homogeneity test showed that the sig value was $149 > 0.05$ Sig T test (2 tailed) is 0.000 where the results are < 0.05 N-Gain Score in the experimental class 73.44% in the control class 45.39% the effectiveness value of both classes is 1.61. Based on these results it can be interpreted that wayang cartoon media is valid and practical to use in cultural diversity material

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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). Jadi pendidikan harus memiliki perancangan dan dilakukan secara terus menerus hingga akhir hayat yang berorientasi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotik sehingga menjadikan manusia yang paripurna.

Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa 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. Dalam hal ini pendidikan merupakan sebuah program belajar yang lebih berpusat pada siswa yang dilakukan secara aktif dan mandiri yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir anak dan memberikan

pengetahuan untuk sang anak yang kemudian hari semua yang diperoleh dalam proses pendidikan itu diaplikasikan dalam kehidupan di masyarakat dan memberikan manfaat baik bagi dirinya, masyarakat lain, 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. Guru yang kreatif adalah mereka yang mampu menentukan kondisi zaman dengan terus melakukan inovasi terhadap akselerasi pendidikan dinegri ini. Salah satunya adalah pengembangan media.

Menurut 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. Media dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap pembelajaran salah satu jenis media adalah media wayang. Wayang nantinya akan dipadukan dengan materi keberagaman budaya.

Keberagaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur sosial dan religi di mana didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang ada di dalam sebuah masyarakat yang

diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Pada dasarnya Indonesia yang memiliki banyak budaya yang beragam. Pada perkembangannya manfaat keberagaman budaya ini adanya akulturasi budaya, namun tidak menghilangkan ciri khas masing-masing malahan jadi menambah keanekaragaman budaya Indonesia menjadi semakin kaya (Yogantari, 2018). Materi keberagaman budaya akan dipaparkan dengan literasi mendongeng.

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 dalam hal ini mendongeng.

Mendongeng merupakan batu loncatan penting dalam membentuk seorang jenius. Mendongeng memicu kekuatan berpikir yang super, yang melepaskan imajinasi seorang jenius. Menurut ahli psikologi anak, pertumbuhan mental seorang anak berjalan sangat cepat, terutama sampai anak berusia enam tahun, sampai umurnya enam tahun, kecepatan belajar anak bagai kuda yang berlomba dalam pacuan. Setelah melewati usia ini, kecepatan belajar anak akan menurun dan lebih mendatar (Rahmadani, 2015).

Media pembelajaran sangatlah penting karna membantu guru dalam proses pembelajaran. seperti yang dikemukakan Nurrita (2018) Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Firman (2022) mengatakan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Jadi dapat disimpulkan media sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga jika media tidak ada maka pelajaran tidak tersampaikan dengan baik.

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. Setelah guru menerangkan guru langsung memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan latihan soal-soal yang ada dibuku paket.

Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses pembelajaran didalam kelas tidak berjalan dengan baik, dan siswa bermalas-malasan untuk membaca buku paket yang diberikan oleh sekolah, hal ini yang sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Maka perlu adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya adalah media wayang kartun. Menurut Medeylin (2022) wayang kartun adalah bayangan perwatakan yang berbentuk lukisan atau karikatur untuk menggambarkan tentang seorang atau gagasan media wayang kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karna bentuknya yang unik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam menyimak materi.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media wayang kartun. Peneliti mengambil tiga penelitian sebagai penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, skripsi dari Liza (2020) yang berjudul Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia disekolah Dasar. Dalam skripsi tersebut membahas tentang pengembangan kelayakan media wayang kartun, namun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah jenis produk yang dikembangkan, objek yang teliti dan tidak berhenti pada pengembangan tapi juga mengukur kephahaman siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan penggunaan media wayang kartun dalam

ahli materi memperoleh presentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “sangat baik” adapun ahli media memperoleh nilai rata-rata 94,23% dikategorikan sangat baik dan respon siswa memperoleh nilai 88,57% dikategorikan sangat baik.

Kedua, penelitian skripsi Setyo (2020) yang berjudul Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model *Direct Intructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negri Garipurno 2. Penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan media wayang kartun, namun yang membedakan dari penelitian ini adalah jenis produk, objek yang diteliti dan tidak berhenti di validitas produk namun juga mengukur kepaahaman siswa. Penelitian setyo menunjukkan bahwa kevalidan penggunaan media wayang kartun dalam ahli materi dan ahli media 97% kategori sangat layak.

ketiga, penelitian skripsi dari Seka (2019) yang berjudul Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD/MI Bandar Lampung. Penelitian tersebut membahas tentang pengembangan media wayang kartun yang membedakan dari penelitian yang akan dilakukan adalah jenis produk wayang kartun, objek yang diteliti dan tidak hanya berhenti pada pengembangan tapi juga mengukur kepaahaman siswa. Penelitian seka menunjukkan bahwa kevalidan penggunaan media wayang kartu oleh ahli materi presentase rata-rata 80% dengan kriteria sangat baik dan ahli median memperoleh rata-rata 86,4% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan paparan hasil pada penelitian

terdahulu dapat disimpulkan media wayang kartun sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari permasalahan dan validasi penelitian terdahulu penulis melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENGUKUR PEMAHAMAN LITERASI MENDONGENG KELAS IV SD”.Pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya ini ditujukan di kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan mengukur pemahaman literasi mendongeng keberagaman budaya.

B. Rumusan Masalah

Bersasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah kepraktisan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi medongeng siswa kelas IV SD?
3. Bagaimanakah keefektifan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD .

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa:

Membantu siswa kelas IV SD dalam meningkatkan pemahaman keberagaman budaya dengan cara mendongeng menggunakan media wayang kartun.

b. Bagi guru:

Dengan adanya media wayang kartun mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat menambah wawasan guru tentang penerapan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah:

Bermanfaat untuk membantu terhadap kemajuan sekolah, yang terlihat dari peningkatan kemampuan profesional guru dan perbaikan proses dalam pemahaman dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti:

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dan sebagai dasar pemikiran bagi pengembangan pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya.
2. Penelitian ini menggunakan wayang kartun keberagaman budaya.
3. Penulis memberi batasan bahwa ruang lingkup penelitian ini adalah upaya pengembangan media wayang kartun untuk mengukur pemahaman materi keberagaman budaya dengan cara mendongeng di kelas IV SD.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Sadiman (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.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu (Wahyuni, 2015).

Belajar secara istilah merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari

guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuhan, manusia dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran (Mudjion, 2015).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu tentang segala hal untuk memudahkan dan memahami seseorang dalam mencapai kepandaian atau ilmu dengan efektif.

b. Tujuan media pembelajaran

Menurut Nunuk (2018) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran
- e) Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran
- f) Dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya.

c. Manfaat media pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui lata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Menurut Riyana (2009) Secara umum media mempunyai kegunaan:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan kegunaan media secara umum, dengan adanya media dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan pelajaran dapat tersampaikan dengan jelas.

d. Pengembangan media 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.



Gambar 2. 1 Tahapan pengembangan 4D

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis

kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. (Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

1. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan

keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

3. *Task Analysis (Analisa Tugas)*

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

4. *Concept Analysis (Analisa Konsep)*

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

5. *Specifying Instructional Objectives (Perumusan Tujuan Pembelajaran)*

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (design). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal).

1. *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

2. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari

untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

3. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

4. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

c) *Tahap Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *delopmental testing* (uji coba pengembangan).

1. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Expert appraisal merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

2. *Delopmental Testing (Uji Coba Pengembangan)*

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.

d) Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni

validation testing, packaging, serta diffusion and adoption. Dalam tahap *validation testing*, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebar luaskan.

Pada tahap *packaging* serta *diffusion and adoption*, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (*difusi*) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (*diadopsi*) pada kelas mereka. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan diseminasi/penyebarluasan adalah analisa pengguna, strategi dan tema, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran. Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk. (Maydiantoro, 2021)

2. Media Wayang Kartun

a. Media Wayang Kartun

Wayang merupakan sebuah warisan budaya nenek moyang yang diperkirakan telah ada sejak ± 1500 tahun SM. Wayang sebagai salah satu jenis pertunjukan sering diartikan sebagai bayangan yang tidak jelas atau samar-samar, bergerak kesana kemari. Bayangan yang samar tersebut diartikan sebagai gambaran perwatakan manusia (Anggoro, 2018). Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat (Rivai, 2017).

Menurut Hartono (2015) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wayang kartun adalah bentuk dari sebuah wayang yang seperti pada umumnya, namun wujudnya berupa gambar kartun yang diberi batang atau kayu sebagai pegangan tangan ketika memainkan. Media wayang kartun dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa karena melibatkan panca indera dalam memainkannya sehingga siswa terlatih untuk bisa lebih peka dan membuat pembelajaran lebih berkesan bagi siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun merupakan sebuah media yang dikembangkan dan dibuat dengan konsep wayang dan gambar kartun dengan menggunakan kertas yang digunakan sebagai alat pembelajaran.

b. Penggunaan media wayang kartun

Penggunaan media wayang dalam pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk wayang. Suci (2016) mengatakancara menggunakan media wayang kartun dalam pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pertama Guru menceritakan sebuah cerita dengan menggunakan media wayang kartun. Kedua guru menyampaikan materi pembelajaran tentang keberagaman budaya. Ketiga guru dan siswa bertanya jawab mengenai isi cerita. Keempat guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap cerita yang sudah disimaknya.

Dapat disimpulkan media wayang kartun sangat mudah dalam penggunaanya ketika sedang bercerita guru hanya perlu menggerak-gerakan wayang agar terlihat hidup. Selain menceritakan isi cerita guru juga memperagakan atau menunjukkan media wayang sesuai dengan tokoh yang sedang diceritakan. Akan lebih bagus jika dalam bercerita guru menggunakan suara yang berbeda-beda dalam setiap tokohnya.

c. Langkah-langkah membuat wayang kartun

Dalam pembuatan media wayang kartun ini lebih mudah tidak seperti pembuatan wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan-bahan tertentu dan dengan teknik tertentu pula. Bahan-bahan

yang diperlukan dalam membuat media wayang adalah sebagai berikut : (1) karton, (2) kayu/ tusuk sate/ bambu (3) lem/ perekat, (4) spidol/ krayon/ pensil warna/ cat, (5) gunting, (6) jarum dan benang. Menurut Suci (2016) Berikut cara membuat media wayang:

- a) Siapkan gambar tokoh-tokoh animasi dari internet atau buatan sendiri untuk dicetak dalam ukuran yang diinginkan.
- b) Gunting gambar dengan sisi yang berbeda.
- c) Tempelkan gambar pada karton yang di sediakan.
- d) Gunting karton menyerupai bentuk gambar.
- e) Beri warna karton sesuai dengan warna gambar.
- f) Masukkan sebuah kayu/bambu di antara kedua gambar ditempelkan dengan lem dan ikat kayu agar lebih kuat.
- g) Untuk dekorasi dapat di gambar-gambar sesuai dengan tema dan keinginan siswa dan ditempel di sekeliling karton.

3. Materi Keberagaman Budaya

a. Pengertian Materi Keberagaman Budaya

Materi pelajaran (*Learning Materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa, sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan dan

sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Sanjaya, 2011).

Keberagaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur sosial, religi. Di mana didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang ada di dalam sebuah masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Pada dasarnya Indonesia yang memiliki banyak budaya yang beragam. Pada perkembangannya manfaat keberagaman budaya ini adanya akulturasi budaya, namun tidak menghilangkan ciri khas masing-masing malahan jadi menambah keanekaragaman budaya Indonesia menjadi semakin kaya (Yogantari, 2018).

Dapat disimpulkan materi keberagaman budaya merupakan isi kurikulum keberagaman budaya yang harus dikuasai oleh siswa, sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi dalam mata pelajaran IPAS.

4. Pemahaman Literasi

a. Pengertian Pemahaman Literasi

Menurut Afriani (2018) Pemahaman merupakan salah satu aspek pada ranah kognitif yang dikemukakan oleh Bloom menyatakan pemahaman yaitu ketika peserta didik dihadapkan pada suatu komunikasi dan dapat menggunakan ide yang terkandung didalamnya. Komunikasi yang dimaksud memerlukan kemampuan menangkap makna dan arti dari suatu konsep.

Secara umum literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dalam perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan tantangan zaman. Jika dulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas. Kini ungkapan literasi memiliki banyak variasi, seperti literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, dan lain sebagainya (Palupi, 2020).

Bedasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman literasi memiliki pengertian suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, memaknai, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan dalam hal membaca dan menulis.

b. Evaluasi Pemahaman Literasi

Evaluasi adalah kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya (Ridho, 2018) .

Menurut Idrus (2019) evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan.

Pemahaman merupakan salah satu aspek pada ranah kognitif yang dikemukakan oleh Bloom menyatakan pemahaman yaitu ketika peserta didik dihadapkan pada suatu komunikasi dan dapat menggunakan ide yang terkandung didalamnya. Komunikasi yang dimaksud memerlukan kemampuan menangkap makna dan arti dari suatu konsep (Afriani, 2018). Bloom secara jelas membagi tiga ranah yakni kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif ialah ranah yang berkaitan langsung dengan mental atau otak, seperti cara berpikir siswa, memahami, menghafal, menganalisa, maupun mengevaluasi. Pada ranah kognitif ini terdapat enam aspek di dalamnya. Keenam aspek ini yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

5. Mendongeng

a. Pengertian Mendongeng

Mendongeng merupakan salah satu bentuk tradisi lisan sebagai sarana komunikasi dan merekam peristiwa-peristiwa kehidupan, sudah ada berabad-abad yang lalu. Tradisi lisan ini terus berkembang dan pernah menjadi primadona bagi ibu atau nenek dalam mengantarkan tidur anak atau cucu mereka namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan faktor kesibukan yang semakin meningkat tradisi mendongeng banyak ditinggalkan orang (Rukiyah, 2018).

Mendongeng adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Rukiyah, 2018).

Menurut refrensi diatas penulis menyimpulkan bahwa mendongeng adalah suatu kegiatan melisankan sebagai alat komunikasi kepada anak-anak dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan.

b. Jenis Dongeng

Menurut Pulakadang (2021) Dongeng dapat dibagi menjadi tuju jenis, yaitu mitos, sage, fabel, legenda, cerita lucu, cerita pelipur lara dan perumpamaan.

- 1) Mitos adalah bentuk dongeng yang menceritakan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa-dewa, peri atau Tuan.
- 2) Sage adalah dongeng kepahlawanan, keberanian, atau sihir seperti sihir dongeng Gajah Mada.
- 3) Fabel adalah dongeng tentang binatang yang dapat berbicara atau berperilaku seperti manusia
- 4) Legenda adalah bentuk dongeng yang menceritakan tentang sebua peristiwa tentang asal usul suatu beda atau tempat
- 5) Dongeng jenaka adalah cerita yang berkembang dimasyarakat yang baik komedi dan dapat membangkitkan contoh tawa cerita Pak Belalang

- 6) Dongeng pelipur lara biasanya bentuk narasi yang bertujuan untuk mengibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli seperti boneka diberitahu oleh seorang dalang
- 7) Dongeng perumpamaan adalah bentuk dongeng yang mengandung kiasan / seperti saran, contoh didaktik dari aji pelit.
- 8) Dongeng perumpamaan adalah bentuk dongeng yang mengandung kiasan / seperti saran, contoh didaktik dari aji pelit

c. Manfaat Dongeng

Menurut Enda (2021) Dongeng dapat merangsang rasa keingintahuan anak dan melati daya imajinasinya. Dalam dongeng tercover berbagai aspek yang anak butuhkan dalam proses perkembangan kecerdasannya seperti bahasa (*linguistik*), alur cerita (logika cerita), kepekaan sosial (*interpersonal dan intrapersonal*), konflik (*ritme cerita*), imajinasi (*visual/spasial*), gerak (*kinestetik*), dan alam (*naturalis*).

Manfaat lain dari mendengarkan dongeng adalah anak akan terlatih untuk bersikap proaktif yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya, sekaligus membantu perkembangan dan pertumbuhan jiwa, serta kreativitas anak (Priyono, 2021).

Bedasarkan *Refrensi* diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat mendongeng tidak semata-mata hiburan belaka. Mendongeng ternyata menyimpan energi bagi pendidikan dan pengajaran anak-anak.

B. Hasil Penelitian Sebelumnya (Terdahulu)

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum penelitian dilaksanakan, banyak peneliti yang telah mengembangkan penelitiannya dalam membuat media pembelajaran wayang kartun, kajian penelitian yang pernah dilakukan peneliti adalah:

1. Liza Anna Afi yang berjudul: Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media wayang kartun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil penelitian dari ahli materi diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 30, dan jumlah skor maksimum 32 dengan nilai persentase penilaian 93,75%. Hasil penelitian dari ahli media diperoleh dalam validasi ahli media adalah 49, dan jumlah skor maksimum 52 dengan nilai persentase penilaian 94,23%. Hasil penelitian dari angket siswa diperoleh persentase 88,58%. Berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Setyo Andar Beni yang berjudul: Pengembangan Media Wayang Kartun Menggunakan Model *Direct Intructions* Materi Meliskan

Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain, menguji kelayakan, mengetahui keefektifan media wayang kartun anak. Hasil persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media terhadap media wayang kartun anak adalah sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, media wayang kartun anak layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

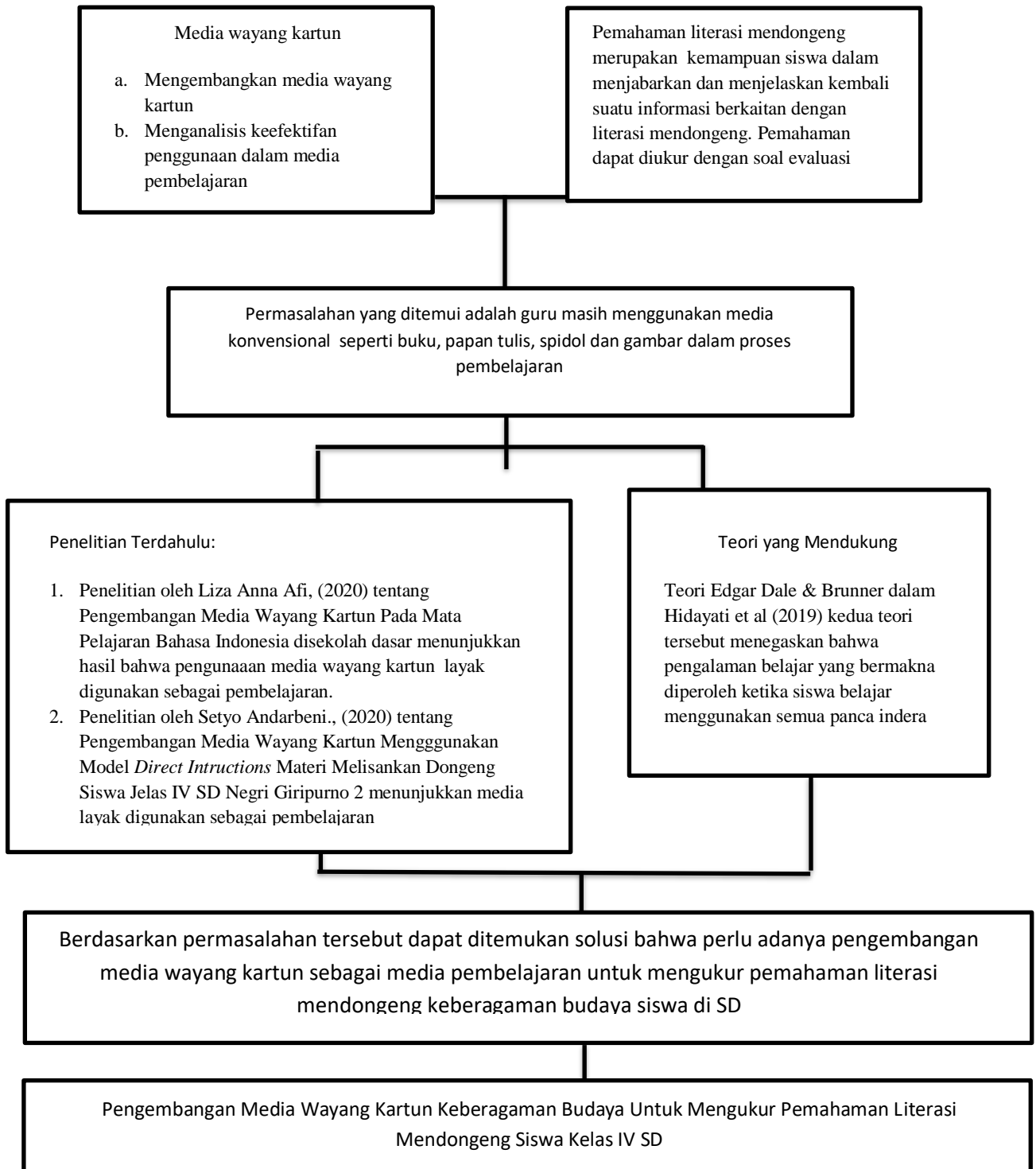
3. Seka Andrian Yang berjudul: Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD/MI Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran media wayang kartun. Hasil persentase yang diperoleh hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 80% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 86,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun hasil uji coba kelas kecil memperoleh persentase rata-rata 90,5% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil uji coba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 98,5% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media wayang kartun dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Pada latar masalah yang telah dipaparkan mengenai observasi awal bahwa guru masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku paket, gambar-gambar dan lainnya. Penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses pembelajaran didalam kelas tidak berjalan dengan baik. Berlandaskan pada rumusan masalah, kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, maka diperlukan solusi yang tepat dengan mengembangkan suatu inovasi media wayang kartun keberagaman budaya.

Pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya, peneliti pertama-tama mempelajari potensi dan masalah yang didapat, kedua pengumpulan data yang mendukung untuk digunakan sebagai data awal, ketiga mendesain produk, keempat validasi desain produk dengan melakukan uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, kelima perbaikan desain produk yang telah divalidasi dan produk di uji cobakan di lapangan. Uji coba produk dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tujuan dapat memberikan perbedaan dan perubahan yang diperoleh jika menggunakan produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan kajian di atas penulis bertujuan untuk mengembangkan media wayang kartun keberagaman budaya sebagai kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya. Langkah-langkah dalam pengembangan media wayang kartun ditampilkan dalam bentuk kerangka berpikir seperti dibawah ini.



Bagan 3. 1 Kerangka berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan tentang karakteristik populasi, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian (Djaali, 2020:15). Setelah mengkaji dari rumusan masalah, landasan teori penulis dapat merumuskan hipotesis, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD.

Berdasarkan kerangka pemikiran penelitian, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0)

Penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya tidak dapat meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya kelas IV SD.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya dapat meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya kelas IV SD.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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). Menghasilkan sebuah produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media wayang kartun dapat meningkatkan pemahaman literasi mendongeng keberagaman budaya siswa di Sekolah Dasar.

B. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media wayang kartun keberagaman budaya yang akan diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas IV A dan IV B 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.

C. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Lokasi penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 1 Babat Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Handayani (2020) populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah SD Muhammadiyah 1 Babat.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* dengan undian kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat.

Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016:82). Tujuan dari pemilihan sampel karena adanya pertimbangan bahwa peneliti menggunakan 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian, peneliti mengambil

sampel secara random, sehingga diperoleh bahwa siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan siswa IV B sebagai kelas kontrol.

E. Prosedur Penelitian

Pengembangan media wayang kartun dalam penelitian ini menggunakan model *four-D* (4-D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model pengembangan 4-D meliputi 4 tahapan pokok, yaitu: (1) *Define* atau tahap pendefinisian, (2) *Design* atau tahap perancangan, (3) *Development* atau tahap pengembangan, (4) *Dissaminate* atau tahap penyebaran. *Dissaminate* pada pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya ini dibatasi hanya di sekolah yang ada di Kabupaten Lamongan. Model ini dipilih karena *sistematis* dan cocok untuk mengembangkan media wayang kartun.



Gambar 3. 1 Pengembangan 4D

Tahapan pengembangan media wayang kartun dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Thiagarajan, 1974). Tahapan ini terdiri atas empat langkah yang diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis awal akhir

Pada analisis awal akhir akan muncul masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa guru hanya menggunakan media ajar konvensional buku, papan tulis, gambar sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini menunjukkan guru membutuhkan media ajar yang menarik sehingga materi bisa tersampaikan dengan baik. Analisis awal-akhir adalah analisis mengenai hal-hal yang diperlukan dan dipertimbangkan untuk mengembangkan media wayang kartun.

b. Analisis Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis karakter siswa kelas IV pada semester II yang direncanakan sebagai siswa sasaran penelitian. Karakter siswa yang dianalisis yakni perkembangan psikomotorik dan perkembangan kognitif siswa. Hasil observasi

yang dilakukan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media konvensional. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk yang diharapkan dapat membuat siswa aktif dan materi tersampaikan dengan baik sehingga mampu meningkatkan pemahaman literasi mendongeng keberagaman budaya.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan satu langkah terpenting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap guru untuk mengidentifikasi terkait konsep pokok yang diajarkan. Tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara terurut serta sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar (KD).

d. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas agar tercapai suatu tujuan pembelajaran. Analisis tugas merupakan kumpulan prosedur untuk merinci isi materi ajar dalam garis besar sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kegiatan analisis tugas merupakan dasar untuk perumusan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman literasi mendongeng keberagaman budaya.

e. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menggabungkan tujuan analisis konsep dan tugas menjadi tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik memperoleh pemahaman serta dapat menjelaskan kembali secara runtut. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan menggunakan kata kerja yang bersifat operasional dan khusus.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahapan *define*. Selanjutnya peneliti melakukan tahap *design* dengan hasil dari tahap perancangan media pembelajaran meliputi:

a. Pemilihan media

Pemilihan media digunakan untuk memilih media yang tepat dan cocok dalam penyajian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang terdapat di sekolah. Media yang akan digunakan adalah media wayang kartun keberagaman budaya

b. Perancangan awal media wayang kartun keberagaman budaya

Materi yang telah dipilih kemudian didesain dalam media wayang kartun. Desain media disesuaikan dengan kondisi kelas, perancangan media pembelajaran meliputi:

- 1) Pembuatan *design* wayang kartun keberagaman budaya
- 2) Design media wayang kartun sesuai dengan materi keberagaman budaya
- 3) Penyusunan materi dan latihan soal dengan penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran. Hasil pada tahap perancangan dianggap sebagai hasil awal dan masih perlu diperbaiki. Tahap pengembangan berisi umpan balik untuk perbaikan, masukan para pakar dan uji coba pada siswa. Tahap pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Validasi Media

Validasi media pembelajaran oleh pakar/ahli bertujuan untuk menyempurnakan desain awal media pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi ini terdiri dari ahli median dan ahli materi. Media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya akan dilakukan tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini menggunakan lembar penilaian angket dan soal lembar penilaian ini nantinya juga akan divalidasi terlebih dahulu agar mampu mengukur semua aspek yang perlu dinilai dalam media pembelajaran. Hasil dari revisi yang telah melalui validasi kemudian dapat diimplementasikan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

b. Uji Coba Terbatas (Uji Coba 1)

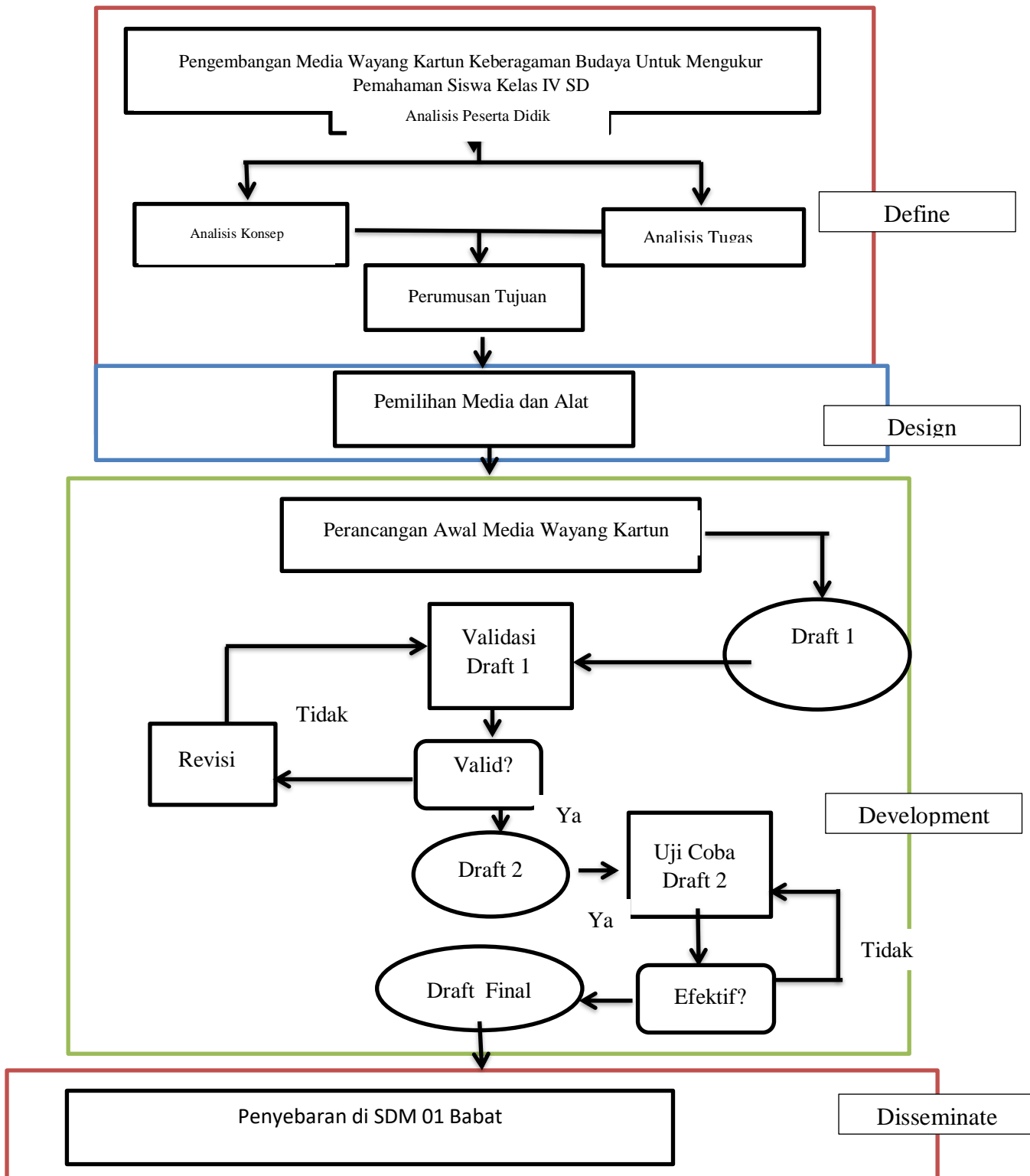
Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dan mencari karakteristik instrumen penelitian. Uji coba terbatas ini yang bertindak sebagai pengajar adalah peneliti dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa.

c. Uji Coba Media pada Kelas (Uji Coba 2)

Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan menguji satu kelas yaitu kelas IV A. Pembelajaran diawali menggunakan media wayang kartun dengan melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa, sedangkan untuk akhir pembelajaran menggunakan *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa.

4. Tahap Penyebaran (*Dissminate*)

Tahapan selanjutnya setelah melakukan uji coba dan revisi produk adalah melakukan penyebaran hasil pengembangan media wayang kartun. Tahap penyebaran ini hanya dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Babat dengan media penyebaran internet. Berikut modifikasi pengembangan model 4D yang diterapkan dalam pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya.



Tabel 3. 1 Kerangka berfikir

F. Desain Penelitian

Uji coba penelitian ini menggunakan *desain eksperimen* dengan kelompok kontrol yang menggunakan desain *Control Group Pretest-Posttest*. Desain *Control Group Pretest-Posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	O	X ₃
Kontrol	X ₂	-	X ₄

Tabel 3. 2 Desain Control Group

Keterangan

X₁ = Nilai pretest kelas IV A sebelum diberi perlakuan

X₂ = Nilai pretest kelas IV B sebelum diberi perlakuan

X₃ = Nilai posttest kelas IV A setelah diberi perlakuan berupa media wayang kartun

X₄ = Nilai posttest kelas IV B setelah diberi perlakuan tanpa menggunakan media wayang kartun

O = pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun

Kelompok pertama yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kedua yang akan diberi perlakuan tanpa menggunakan media wayang kartun disebut kelompok kontrol. Kedua kelompok ini nantinya akan diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil dari nilai pretest dari kedua kelompok diharapkan mendapat hasil yang tidak jauh berbeda. X₁ adalah nilai awal kelompok

eksperimen dan X_2 adalah nilai awal kelompok kontrol. Langkah selanjutnya adalah masing-masing kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media wayang kartun. Kedua kelompok yang telah mendapatkan perlakuan yang berbeda, selanjutnya akan diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Pemberian tes setelah dilakukannya perlakuan akan diperoleh data kuantitatif, sehingga X_3 adalah hasil kelompok eksperimen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media wayang kartun, sedangkan X_4 adalah hasil yang diperoleh kelompok kontrol setelah dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media wayang kartun. Hasil penilaian, jika diperoleh X_3 lebih besar dari X_4 , maka menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang kartun lebih efektif daripada penggunaan media konvensional.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan lembar tes, lembar validasi, dan lembar observasi. Pencapaian tujuan memerlukan instrumen yang sesuai sehingga diperoleh data akurat. Berikut instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran dan materi pembelajaran. Lembar validasi ini diajukan kepada dua validator, dimana validator tersebut adalah ahli media dan ahli materi. Validator merupakan seseorang yang berkompeten dalam memberikan nilai dan memberikan saran terhadap media pembelajaran. Validasi media pembelajaran meliputi:

a. Validasi Ahli Media

Bentuk instrumen dalam validasi media pembelajaran oleh ahli media adalah *check list* yang meliputi 3 aspek yaitu: navigasi/pengoperasian media, tampilan, dan manfaat. Penilaian media pembelajaran terdiri atas 4 skala yaitu (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik.

b. Validasi Ahli Materi

Bentuk instrumen dalam validasi materi pembelajaran oleh ahli materi adalah soal yang meliputi 3 aspek yaitu: kelayakan isi, bahasa, dan penyajian. Penilaian media pembelajaran terdiri atas 4 skala yaitu (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik.

2. Lembar Observasi

a. Lembar observasi respon siswa

Bentuk instrumen lembar observasi respon siswa berupa *check list* yang meliputi uraian pertanyaan dan penilaian siswa. Tujuan dalam pemberian lembar observasi respon siswa ini adalah

untuk mengetahui kepraktisan media wayang kartun. Lembar observasi respon siswa nantinya akan dibagikan setelah pembelajaran menggunakan media wayang kartun.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Bentuk instrumen lembar observasi aktivitas siswa berupa *check list* yang meliputi aspek pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa yang muncul dalam pembelajaran. Tujuan dalam pemberian lembar observasi aktivitas siswa ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran

3. Tes Pemahaman Literasi Mendongeng Keberagaman Budaya

Tes pemahaman konsep ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media wayang kartun dalam mengukur pemahaman materi. Bentuk instrumen yang digunakan pada tes pemahaman literasi ini berupa tes kognitif dengan 6 aspek pemahaman menurut Bloom dalam (Afriani, 2018) antara lain: Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

H. Prosedur Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh untuk penelitian. Mengumpulkan sejumlah data yang valid dalam suatu penelitian, maka

memerlukan adanya teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

a) Validasi

Validasi dilakukan untuk memvalidasi media wayang kartun yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi yang diperoleh akan digunakan sebagai masukan untuk merevisi dan menyempurnakan media wayang kartun yang akan dikembangkan.

b) Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan serangkaian pertanyaan yang menggambarkan tentang media wayang kartun yang diberikan kepada siswa setelah selesai dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data ini menggunakan 2 macam lembar observasi, yakni lembar observasi respon siswa dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh kedua lembar observasi ini akan digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media wayang kartun.

c) Tes pemahaman literasi mendongeng

Tes pemahaman literasi mendongeng ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media wayang kartun dalam mengukur pemahaman materi. Tes ini diukur berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tes yang digunakan berupa pilihan ganda yang berjumlah sepuluh soal dengan tujuan untuk mendapatkan data kemampuan

pemahaman literasi mendongeng. Tes pemahaman literasi ini dikembangkan berdasarkan 6 aspek pemahaman menurut Bloom dalam (Afriani, 2018) antara lain: Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

Teknik pengumpulan data masing-masing kelompok untuk mengetahui pemahaman literasi mendongeng dimana kelompok kelas eksperimen menggunakan media wayang kartun dan media konvensional digunakan pada kelompok kelas kontrol. Langkah yang dilakukan setelah melakukan uji coba instrumen yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen dengan menggunakan tes uji coba instrument dengan menggunakan tes uji validasi dan reliabilitas sebagai berikut:

a. Uji Validasi

Alat ukur atau sebuah instrumen yang akan dilakukan penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data (Alimul, 2021:11). Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya.

Pengukuran soal tes diawali dengan pengembangan kisi-kisi instrumen soal. Kisi-kisi soal disusun dengan memperhatikan

setiap indikator yang ingin dicapai. Validasi butir soal menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.

$$r = \frac{N \sum XY - \sum X \cdot Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi

N : banyaknya peserta tes

$\sum X$: jumlah skor (item)

$\sum Y$: jumlah skor total seluruh item

Tabel 3. 3 Klasifikasi Validitas

Validitas	Klasifikasi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0.1999	Sangat Rendah

b. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha*.

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} : reliabilitas yang di cari

k : banyaknya butir soal

S_i^2 : varian skor soal ke i

S_t^2 : varian skor total

Hasil perhitungan reliabilitas kemudian di interpretasikan dengan dibandingkan klasifikasi reliabilitas menurut Arikunto (2006) seperti tabel berikut:

Tabel 3. 4 Klasifikasi Reliabilitas

Validitas	Klasifikasi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,70 – 0,79	Tinggi
0,60 – 0,69	Sedang
< 0,60	Rendah

Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan, maka instrument dikatakan reliable. Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan, maka instrument dikatakan tidak reliable.

c. Taraf Kesukaran

Suatu soal yang baik adalah soal yang mudah merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan

tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi. Teknik yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran soal adalah membagi banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar, dengan jumlah seluruh siswa. Suatu soal dapat dikatakan baik, apabila soal tersebut memiliki kesukaran seimbang. Tes penguasaan konsep berbentuk uraian dengan rumus taraf kesukaran sebagai berikut:

$$TK = \frac{S_A + S_B}{I_A + I_B} \times 100\%$$

Keterangan:

TK : indeks tingkat kesukaran butir soal

S_A : jumlah skor kelompok atas

S_B : jumlah skor kelompok bawah

I_A : jumlah skor ideal kelompok bawah

I_B : jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
0 – 15%	Sangat Sukar
16% – 30%	Sukar
31 % – 70 %	Sedang
71 % – 85 %	Mudah
86% – 100%	Sangat Mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 1999). Tes ini bertujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu atau tinggi prestasinya dengan siswa yang kurang atau lemah prestasinya. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

DP : daya pembeda

B_A : banyaknya siswa kelompok atas menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya siswa kelompok bawah menjawab soal dengan benar

J_A : banyaknya siswa kelompok atas

J_B : banyaknya siswa kelompok bawah

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui bahwa butir soal memiliki daya pembeda jelek, cukup, dan baik dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 3. 6 Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Kurang

0,21 – 0,40	Cukup
0, 41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

2. Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji deskriptif program SPSS dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* berdasarkan pada besaran probabilitas, nilai α yang digunakan adalah 0,05 dengan pedoman pengambilan keputusan menurut Ghozali (2005) adalah:

- 1) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 diterima dengan artian bahwa data tidak terdistribusi secara normal
- 2) Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_1 diterima dengan artian bahwa data terdistribusi secara normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Cara yang digunakan untuk mengetahui homogenitasnya dengan membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas atau

kesamaan dua varians populasi dua kelompok sampel dilakukan dengan menggunakan rumus uji F pada taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : varaian terbesar

S_2^2 : varian terkecil

Kriteria uji yang digunakan menurut Sundjana (2005) adalah:

- 1) Jika nilai sig < α (0,05) atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data dari perlakuan yang diberikan tidak homogen
- 2) Jika nilai sig > α (0,05) atau $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data dari perlakuan yang diberikan adalah homogeny

c. Uji T

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah *independent Sample T-Test*. *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini digunakan untuk menguji pengaruh variable *independent* terhadap variable *dependent*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sedangkan apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada

perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

d. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu perlakuan tertentu dalam penelitian *control group pretest posttest design*. Uji *N-Gain Score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, sehingga dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat efektif atau tidak. Menghitung *N-Gain Score* berdasarkan rumus Archambault (2008) yaitu:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan *N-Gain Score* selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel intepretasi *N-Gain Score* menurut Hake (1999):

Tabel 3. 7 Persentase *N-Gain Score*

Presentase <i>N-Gain</i>	Klasifikasi
100 – 71 %	Tinggi
70 – 31 %	Sedang
30 – 1 %	Rendah

Skor rata-rata *N-Gain* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol digunakan sebagai data untu membandingkan penguasaan

konsep. Mengetahui keefektifan antara kedua media pembelajaran yaitu menggunakan media wayang kartun dengan media pembelajaran konvensional digunakan rumus sebagai berikut:

$$efektivitas = \frac{N - Gain\ kelas\ eksperimen}{N - Gain\ kelas\ kontrol}$$

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui mana media pembelajaran yang lebih efektif adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila efektivitas > 1 maka terdapat efektifitas dimana media pembelajaran yaitu menggunakan media wayang kartun daripada media pembelajaran konvensional
- 2) Apabila efektivitas $= 1$ maka tidak dapat perbedaan efektivitas media pembelajaran yaitu menggunakan media wayang kartun daripada media pembelajaran konvensional
- 3) Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun lebih efektif daripada media pembelajaran konvensional (Suhartini, 2010).

J. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Variabel dibedakan menjadi dua

macam yaitu variabel bebas (*independen variable*) dan variabel terikat (*dependen variable*).

a. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independen variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (Cahyaningrum, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media wayang kartun. Mode ini akan dijadikan perlakuan (*treatment*) bagi kelompok eksperimen, sementara pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media wayang kartun.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependen variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Cahyaningrum, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman literasi mendongeng siswa saat menggunakan media wayang kartun.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan Media wayang kartun untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD. Objek penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Berikut merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan:

A. Hasil Pengembangan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng kelas IV SD. Media wayang kartun keberagaman dibuat berdasarkan dari Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Gambar dan animasi dalam wayang kartun disajikan secara relevan sesuai dengan materi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi siswa. Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D adalah: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran). Berikut merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media wayang kartun.

1. *Define* (Pendefinisian)

Define (pendefinisian) adalah tahapan analisis serta identifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk mengembangkan media wayang kartun keberagaman budaya.

a. Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir merupakan analisis yang digunakan dan dipertimbangkan untuk mengembangkan media wayang kartun keberagaman budaya. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. kendala tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional yang terkesan monoton dan kurang memberikan efek menarik dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan merupakan Kurikulum merdeka yang hampir semua kegiatannya adalah *student center*, dan jika penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, maka kegiatan pembelajaran yang terdapat pada Kurikulum merdeka tidak dapat berjalan dengan baik.

b. Analisis Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis karakter dan permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran keragaman budaya kelas IV. Hasil analisis yang telah dilakukan kepada siswa adalah siswa yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran

ketika guru hanya menggunakan metode ceramah atau hanya menggunakan media konvensional. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan membuat siswa lebih aktif sehingga mampu mengukur pemahaman literasi mendongeng keberagaman budaya.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis. Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang akan disajikan pada materi pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan. Perumusan konsep akan mengacu pada silabus kurikulum merdeka bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tahap-tahap penyelesaian tugas agar tercapai suatu tujuan pembelajaran. Hasil analisis tugas ini adalah beberapa materi pokok akan disusun menjadi beberapa bagian. Materi pokok yang telah dibagi menjadi beberapa bagian akan diberikan beberapa tugas agar dapat menguasai materi secara mendalam. Tugas yang akan diberikan berupa tugas kognitif dengan metode tanya jawab dengan siswa.

e. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan ini adalah menggabungkan tujuan analisis konsep dan analisis tugas menjadi sebuah tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai. Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada silabus. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi yang akan disajikan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berikut adalah uraian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Mengenal keberagaman budaya Indonesia
2	Menjelaskan keragaman budaya Indonesia
3	Menyebutkan keragaman budaya Indonesia

2. *Design* (Perancangan)

a. Pemilihan Media

Pemilihan media digunakan untuk memilih media yang tepat dan cocok dalam penyajian materi pembelajaran. Berdasarkan hasil dari tahap pendefinisian diperoleh bahwa media yang cocok untuk dikembangkan adalah media wayang kartun keberagaman budaya.

b. Perancangan Awal Media Wayang Kartun

Tahap ini adalah tahap produksi untuk mengembangkan produk berupa media wayang kartun keberagaman budaya. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah: 1) siapkan gambar tokoh-tokoh animasi dari internet atau buatan sendiri untuk dicetak dalam

ukuran yang diinginkan, 2) gunting gambar dengan isi yang berbeda, 3) tempelkan gambar pada karton yang disediakan, 4) gunting karton menyerupai bentuk gambar, 5) beri warna karton sesuai dengan warna gambar, 6) masukkan sebuah kayu/bambu diantara kedua gambar ditempelkan dengan lem dan ikat kayu agar lebih kuat, 7) Untuk dekorasi dapat digambar sesuai tema dan keinginan siswa dan tempel disekeliling karton

Berikut adalah hasil pengembangan media wayang kartun keberagaman budaya:

1) Tampilan awal media wayang kartun keberagaman budaya

Tampilan awal ini merupakan tampilan pertama pada media keberagaman budaya.



Gambar 4. 1Tampilan awal media wayang kartun

2. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan media ini melalui beberapa proses. Proses yang pertama adalah proses uji coba validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media. Proses yang

kedua yakni proses uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan media yang akan dikembangkan.

Data dari proses pengembangan media wayang kartun ini didapatkan 5 data yaitu data yang pertama diperoleh dari ahli materi, data kedua dari ahli media, data keempat dari uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa, dan yang terakhir adalah uji coba lapangan yang dilakukan oleh 20 siswa. Data-data yang diperoleh oleh peneliti merupakan data tanggapan tentang media wayang kartun keberagaman budaya.

a. Validasi Media oleh Pakar

1) Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli yaitu validator dari dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan. Lembar validasi yang digunakan berjumlah 12 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-4.

Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek kurikulum, materi dan tata bahasa. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui lembar validasi selanjutnya dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-4. Hasil rata-rata yang telah diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya.

2) Data Validasi Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh ahli yaitu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan. Lembar validasi yang digunakan berjumlah 8 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-4.

Aspek penilaian oleh ahli materi meliputi aspek kualitas tampilan, konten media, penyajian skor penilaian yang telah diperoleh melalui lembar validasi selanjutnya dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-4.

b. Uji Coba Terbatas (Uji Coba 1)

Uji coba produk merupakan suatu hal yang penting dan harus dilakukan dalam proses pengembangan media wayang kartun. Data yang diperoleh dari uji coba terbatas adalah untuk mengetahui kepraktisan media wayang kartun saat digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya kelas IV di sekolah dasar dengan jumlah siswa terbatas yaitu hanya 10 siswa.

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini digunakan sebagai lanjutan dari uji coba terbatas yang sebelumnya telah dilakukan. Jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba ini merupakan 25 siswa. Uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui kepraktisan media wayang kartun jika digunakan dalam kelas yang memiliki jumlah siswa lebih banyak.

3. Disseminate(Penyebaran)

Media wayang kartun yang telah melalui berbagai tahap pengembangan dan dinyatakan layak selanjutnya dapat disebarakan secara terbatas hanya di sekolah dasar se kabupaten Lamongan.

B. Hasil Validitas Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng Siswa Kelas IV SD

Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media wayang kartun keberagaman budaya untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD. Media ini dikembangkan atas kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran keberagaman budaya serta digunakan untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD.

Media wayang kartun yang dikembangkan oleh peneliti telah ditelaah dan divalidasi oleh beberapa pakar. Validasi dilakukan oleh para pakar yaitu empat validator. Validator ahli materi yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Arfian Mudayan M.Pd. Validator ahli media adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Rizka Novi Irmaningrum, M. Pd.

Saran-saran yang diterima selanjutnya digunakan untuk memperbaiki media wayang kartun yang akan dikembangkan. Tujuan utama validasi media wayang kartun adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kualitas media wayang kartun yang akan dikembangkan. Berikut ini diuraikan hasil validasi dari para validator yang dikembangkan menggunakan instrumen validasi:

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 2 Validasi Ahli 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.

2. Validasi Ahli Media

Tabel 4. 3 Validasi Ahli 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.

3. Uji Validitas

a. Pilihan Ganda

Tabel 4. 4 Validasi Butir Soal

	R Hitung	R Tabel (N= 10)	Keterangan
S1	0,452	0,404	Valid
S2	0,430	0,404	Valid
S3	0,589	0,404	Valid
S4	0,435	0,404	Valid
S5	0,488	0,404	Valid
S6	0,427	0,404	Valid
S7	0,515	0,404	Valid
S8	0,459	0,404	Valid
S9	0,438	0,404	Valid
S10	0,032	0,404	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas, butir soal pilihan ganda telah dikerjakan oleh 10 siswa. Cara agar dapat mengetahui butir soal yang valid dan yang tidak valid adalah dengan mengetahui r tabel terlebih dahulu. Jumlah siswa yang mengisi soal ini adalah 10 siswa, sehingga r tabel = 0,404. Hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa r hitung

> r tabel, sehingga butir soal pilihan ganda diatas dapat dinyatakan seluruhnya valid.

4. Uji Reliabilitas

a. Pilihan Ganda

Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,838	10

Nilai *alpha Cronbach* pada hasil pengujian reliabilitas menunjukkan angka sebesar 0,838, dimana angka tersebut lebih dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,838 > 0,05$).

5. Taraf Kesukaran

a. Pilihan Ganda

Tabel 4. 6 Taraf Kesukaran

No	Mean (SPSS)	Tingkat Kesulitan
1	8,2	Mudah
2	7,7	Mudah
3	3,7	Sukar
4	4,6	Sukar
5	5,5	Sedang
6	2,8	Sukar

7	6,5	Sedang
8	4,0	Sukar
9	5,0	Sedang
10	3,7	Sukar

Dapat diketahui pada soal pilihan ganda terdapat 2 butir soal yang berkriteria “mudah”, 3 butir soal dengan kategori “sedang”, dan 5 butir dengan kategori “sukar”. Perbandingan tingkat kesukaran soal sebaiknya dibuat proporsional yaitu dengan cara pembagian kategori dengan rata.

5. Daya Pembeda

a. Pilihan Ganda

Tabel 4. 7 Uji Daya Pembeda

No	R hitung	Daya Beda
1	0,314	Cukup
2	0,477	Baik
3	0,575	Baik
4	0,887	Baik sekali
5	0,784	Baik sekali
6	0,785	Baik sekali
7	0,850	Baik Sekali
8	0,807	Baik Sekali
9	-0,068	Kurang
10	0,896	Baik Sekali

Bedasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 10 butir soal, terdapat 2 butir kategori baik, 1 butir dengan kategori kurang, 7 butir soal dengan kategori Baik Sekali. Hasil tersebut diketahui bahwa soal nomor 2,3 dengan katgori “Baik” soal nomor 1 dengan kategori “Cukup” soal 4,5,6,7,8 dan 10 dengan kategori “Sangat Baik” Soal nomor 9 dengan kategori “Kurang”.

C. Hasil Kepraktisan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya

Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendogeng Siswa Kelas IV

SD

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Babat. Hasil kepraktisan media wayang kartun keberagaman budaya diperoleh dari uji coba terbatas (uji coba 1) dan uji coba lapangan (uji coba 2) serta analisis aktivitas siswa.

1. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba 1

Pengisian angket respon siswa dilakukan oleh siswa. Respon siswa diukur menggunakan angket tentang tanggapan siswa terhadap media wayang kartun yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon siswa diberikan pada saat uji coba 1 dan uji coba 2. Pengisian angket dilakukan diakhir pembelajaran dan diisi secara personal. Hasil respon siswa pada uji coba 1 terdiri dari 10 siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa Terbatas

No	Rata- rata nilai	Jumlah
1	3,5	3,5
2	3,2	3,2
3	3,6	3,6
4	3,4	3,4
5	2,6	2,6
6	3,5	3,5
7	2,9	2,9
8	2,3	2,3
9	3,7	3,7
10	2,2	2,2
11	3	3
12	3,5	3,5
13	3,4	3,4
14	4	4
15	3,7	3,7
Jumlah		44,8
Persentase		75 %

Hasil uji coba terbatas penggunaan media wayang kartun keberagaman budaya menunjukkan presentase perolehan hasil angket respon siswa sejumlah 75% dengan kategori **baik atau layak** dilihat dari 15 kriteria penilaian.

2. Hasil Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan pada uji coba terbatas (uji coba 1) terdiri dari 10 siswa. Berikut adalah hasil dari aktivitas siswa pada uji coba terbatas (uji coba 1).

Tabel 4. 9 Hasil Aktivitas Siswa Terbatas

No	Rata-rata nilai	Jumlah
1	4	4
2	3	3
3	3,5	3,5
4	4	4
5	3	3
6	3	3
Jumlah		20,5
Persentase		85 %

Hasil uji coba terbatas penggunaan media wayang kartun menunjukkan persentase perolehan hasil angket aktivitas siswa sejumlah 85% dengan kategori **sangat baik atau sangat efektif** dilihat dari 6 kriteria penilaian.

a. Hasil Uji Coba Lapangan (Hasil Uji Coba 2)

Pada uji coba ini dilakukan dengan kelas yang memiliki siswa dalam kelompok besar. Uji coba lapangan (uji coba 2) adalah sebagai lanjutan dari uji coba terbatas (uji coba 1) yang telah dilakukan sebelumnya. Dibawah ini merupakan hasil dari uji coba lapangan (uji coba 2) yang berupa angket respon siswa dan aktivitas siswa.jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 20 siswa. Berikut adalah tabel hasil analisis respon siswa pada uji coba lapangan:

1) Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 4. 10 Hasi Respon Siswa Lapangan

No	Rata- rata nilai	Jumlah
1	3,5	3,5
2	3,2	3,2
3	3,6	3,6
4	3,4	3,4
5	2,6	2,6

6	3,5	3,5
7	2,9	2,9
8	2,3	2,3
9	3,7	3,7
10	2,2	2,2
11	3	3
12	3,5	3,5
13	3,4	3,4
14	4	4
15	3,7	3,7
Jumlah		55,1
Persentase		75 %

Hasil uji coba lapangan penggunaan media wayang kartun menunjukkan persentase perolehan hasil angket respon siswa sejumlah 92% dengan kategori **sangat baik atau sangat layak** dilihat dari 15 kriteria penilaian.

2) Hasil Angket Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada uji coba lapangan (uji coba 2) menggunakan media wayang kartun terdiri dari 20 siswa dengan perolehan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Ujian Aktivitas Siswa Lapangan

No	Rata-rata nilai	Jumlah
1	3,5	3,5
2	3	3
3	3,5	3,5
4	3,5	3,5
5	4	4
6	3,5	3,5
Jumlah		21
Persentase		87 %

Hasil uji coba lapangan penggunaan media wayang kartun menunjukkan persentase perolehan hasil angket aktivitas siswa sejumlah 87% dengan kategori **sangat baik atau sangat efektif** dilihat dari 6 kriteria penilaian.

D. Hasil keefektifan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Literasi Mendongeng Siswa Kelas IV SD

Keefektifan media wayang kartun keberagaman budaya dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS dengan metode *kolmogrov smirnov* dengan pedoman pengambilan keputusan

apabila nilai Sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal, sedangkan apabila nilai Sig. > 0,05 maka data terdistribusi secara normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan:

Tabel 4. 12 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>		
Statistic	df	Sig.
.142	24	.581
.155	24	.233

151	24	.059
151	24	.263

Data diatas menunjukkan nilai Sig dari kelas eksperimen pada *pretest* adalah 0,581 dan *posttest* adalah 0,233 dimana nilai tersebut merupakan $> 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan nilai Sig pada *pretest* adalah 0,059 dan *posttest* adalah 0,263 dimana nilai tersebut $> 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas adalah apabila $\text{Sig} < 0,05$ maka data yang digunakan tidak homogen, sedangkan apabila $\text{Sig} > 0,05$ maka data yang digunakan adalah homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang telah dilakukan:

Tabel 4. 13 Uji Homogenitas

<i>Test Of Homogeneity</i>		
df1	df2	Sig.
1	46	.149
1	46	.168
1	45.861	.168
1	46	.146

Hasil dari uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai Sig $> 0,05$ dengan artian bahwa data yang diberikan adalah homogen.

3. Uji T

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh *variable dependent* terhadap *variable independent*. Pengujian ini dilakukan dengan SPSS metode *Independent Sample T-Test*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut adalah hasil dari uji T dengan *Independent Sample T-Test*:

Tabel 4. 14 Uji T

Independent Sample Test		
Statistic	df	Sig.
.142	46	.000
.151	44,391	.000

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) adalah 0,000 dimana hasil tersebut merupakan $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada

perbedaan rata-rata pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan tertentu dalam penelitian *control group pretest posttest design*. Uji *N-Gain Score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* sehingga dapat mengetahui apakah penggunaan media wayang kartun efektif atau tidak. Berikut adalah hasil perhitungan dari *N-Gain Score*:

Tabel 4. 15 Uji *N-Gain Score*

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rata-rata	52.40	87.36	53.36	76.64
Post-Pre	34.96		21.28	
100-Pre	47.60		46.48	
<i>N-Gain (%)</i>	73.44		45.39	
Efektivitas	1.61			

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa *N-Gain Score* pada kelas eksperimen adalah 73,44% yang berarti bahwa *N-Gain Score* kelas eksperimen bernilai “tinggi”. *N-Gain Score* pada kelas kontrol adalah 45,39% yang berarti *N-Gain Score* kelas kontrol bernilai “sedang”. Nilai efektivitas dari kedua kelas tersebut adalah 1,61 yang berarti bahwa terdapat efektivitas penggunaan media wayang kartun.

E. Pembahasan

1. Pengembangan Media wayang kartun keberagaman budaya

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media wayang kartun keberagaman budaya. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Media wayang kartun merupakan bentuk dari sebuah wayang yang seperti pada umumnya, namun wujudnya berupa gambar kartun yang diberi batang atau kayu sebagai pegangan tangan (Hartono 2015). Penggunaan media wayang kartun dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran yang ada pada lingkungan sekolah (Liza 2020)..

2. Kevalidan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya

Kevalidan media wayang kartun dapat dilihat dari uji validasi media yang sebelumnya telah dilakukan. Hasil uji validasi pada media pembelajaran wayang kartun yang berupa materi, dan media dinyatakan sangat valid atau layak digunakan dengan perolehan skor dari ahli materi sebesar 3.96 dan ahli media 3.93 dengan keseluruhan berada pada kategori sangat layak. Setelah dilakukan pengujian validitas materi pembelajaran, dan media dapat dikatakan bahwa media wayang kartun sangat valid digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah

dilakukan oleh (Seka Andrian 2020) bahwa media wayang kartun layak digunakan untuk menjadi pembelajaran.

3. Kepraktisan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya

Kepraktisan media wayang kartun dapat dilihat melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Kepraktisan media wayang kartun digunakan untuk melihat respon siswa pada pembelajaran yang menggunakan media wayang kartun. Hasil uji coba terbatas menunjukkan skor 75 % dengan kategori baik atau layak, sedangkan hasil angket aktivitas siswa mendapat skor 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan skor analisis angket respon siswa sebesar 75% dengan kategori sangat baik, dan aktivitas siswa mendapat 87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran praktis dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi keberagaman budaya dengan menggunakan media wayang kartun keberagaman budaya. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyo Andarbeni (2020) bahwa media wayang kartun sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Keefektifan Media Wayang Kartun Keberagaman Budaya Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Kelas IV SD

Selain kelayakan dan kepraktisan, media wayang kartun juga dilakukan uji untuk mengetahui keefektifan media wayang kartun untuk mengukur pemahaman literasi mendongeng siswa kelas IV SD. Efektifitas media wayang kartun sangat dimungkinkan, terbukti dengan hasil t-test

yang menyatakan ada perbedaan yang signifikan dengan hasil t-test $0.000 < 0.05$, serta hasil uji *N-Gain* menyatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa pada materi pembelajaran setelah menggunakan media wayang kartun keberagaman budaya dengan persentase 73.44% dalam kategori tinggi. Hasil ini sejalan dengan beberapa temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media wayang kartun efektif dalam membantu proses pembelajaran di sekolah..

4. Hasil dari penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Liza ana afi (2020) Hasil penelitian dari ahli materi diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 30, dan jumlah skor maksimum 32 dengan nilai persentase penilaian 93,75%. Hasil penelitian dari ahli media diperoleh dalam validasi ahli media adalah 49, dan jumlah skor maksimum 52 dengan nilai persentase penilaian 94,23%. Hasil penelitian dari angket siswa diperoleh persentase 88,58%. Berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut diperkuat oleh Rahayu (2015) bahwa wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan menyimak dongeng siswa

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun keberagaman budaya mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD.

BAB V

PENUTUP

A. 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 *reserch and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh thiagarajan. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah *define* (pendefinisian), *desaign* (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 reliable atau konsisten.

Pengujian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kepraktisan media wayang kartun yang disimpulkan praktis dan dapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Pengujian yang dilakukan

peneliti untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran wayang kartun keragaman budaya untuk mengukur pemahaman siswa kelas IV SD dengan melakukan uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai sig $0.200 > 0,05$ yang berarti data pada kelas eksperimen terdistribusi secara normal. Uji homogenitas mendapat sig > 0.05 yang berarti bahwa data yang diberikan homogen. Uji T dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapat nilai 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 tinggi 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.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran media wayang kartun dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan media yang terlalu monoton atau konvensional. Media pembelajaran media wayang kartun dapat membantu guru serta peserta didik, implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih dengan hasil belajar siswa yang meningkat

tinggi, guru harus kreatif dan inovatif dalam dalam mengembangkan strategi dan membuat media yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Media pembelajaran media wayang kartun keberagaman budaya juga menarik perhatian siswa, penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dan apabila konsep belajar sudah dipahami pastinya akan terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran materi keragaman budaya.
3. Dapat memahami penjelasan guru secara terperinci tanpa membayangkan atau berimajinasi objek yang tidak jelas dan lebih termotivasi dan tertarik pada media wayang kartun karena bisa membantu siswa untuk lebih mengetahui tentang materi yang telah diajarkan. Karena media wayang kartun dapat membuat siswa tertarik, menyenangkan dan mudah untuk dimengerti.

C. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran wayang kartun terbatas pada satu materi yaitu materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS.
2. Penyebaran media pembelajaran media wayang kartun hanya pada beberapa sekolah yang terdapat di kabupaten lamongan.

3. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran keberagaman budaya hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SDM 01 Babat.

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.
- Yogantari, M. A. (2018). Keberagaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi*, 295.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 2 Lembar Instrumen Data

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA**A. Pengantar**

1. Lembar validasi oleh ahli media ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media
1. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini diterapkan pada 3 aspek, yaitu kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup baik
 - 2 = Kurang baik
 - 1 = Tidak baik
1. Pemberian respon pada instrumen penilaian ini dengan cara melingkari angka yang sesuai dengan indikator yang tertera pada setiap barisnya

C. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Tampilan Media	Kemenarikan tampilan awal	1
	Pemilihan warna	2
	Ukuran media wayang kartun	3
	Media aman digunakan	4
	Media tahan lama	5

Aspek	Indikator	No. Butir
Konten Media	Sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	6
	Konsep materi benar dan tepat	7
Penyajian	Kesesuaian media dengan materi	8

D. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor			
Tampilan media					
1	Kemenarikan tampilan awal media wayang kartun	1	2	3	4
2	Kesesuaian warna media wayang kartun	1	2	3	4
3	Ketepatan ukuran media wayang kartun	1	2	3	4
4	Keamanan media wayang kartun	1	2	3	4
5	Media tahan lama	1	2	3	4
Konten media					
6	Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
7	Ketepatan dan kebenaran konsep materi	1	2	3	4
Penyajian					
8	Kesesuaian media wayang kartun dengan materi	1	2	3	4

E. Komentari

.....

.....

.....

Lamongan,

Validator 1

(Nama)

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

A. Pengantar

1. Lembar validasi oleh ahli materi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi
2. Informasi mengenai kelayakan multimedia interaktif ini diterapkan pada 3 aspek, yaitu kurikulum, materi, tata bahasa.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup baik
 - 2 = Kurang baik
 - 1 = Tidak baik
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian ini dengan cara melingkari angka yang sesuai dengan indikator yang tertera pada setiap barisnya

C. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Butir
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	1, 2, 3
Penyajian	Kebenaran, keruntutan, kelengkapan, dan kedalaman konsep materi yang disajikan	4, 5, 6, 7
	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik dan materi didukung dengan media yang tepat	8, 9, 10

Aspek	Indikator	No. Butir
Tata bahasa	Penggunaan bahasa dan bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	11, 12
Jumlah		12

D. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor			
Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	2	3	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	1	2	3	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
Materi					
4	Kebenaran konsep materi yang disajikan	1	2	3	4
5	Keruntutan konsep materi yang disajikan	1	2	3	4
6	Kelengkapan konsep materi yang disajikan	1	2	3	4
7	Kedalaman konsep materi yang disajikan	1	2	3	4
8	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	1	2	3	4
9	Materi didukung dengan media yang tepat	1	2	3	4
10	Materi mudah dipahami	1	2	3	4
Tata Bahasa					
11	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	1	2	3	4
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	1	2	3	4

E. Komentar

.....

.....

.....

.....

Lamongan,

Validator 1

(Nama)

Lampiran 3 Lembar Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**A. Pengantar**

1. Lembar angket respon siswa ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari respon siswa
2. Informasi mengenai respon siswa terhadap multimedia interaktif ini diterapkan pada 3 aspek, yaitu media pembelajaran, materi, manfaat.

B. Petunjuk pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
SB = Sangat baik
B = Baik
C = Cukup
K = Kurang
SK = Sangat Kurang
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah dibedakan

C. Instrument penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	C	K	SK
Media Pembelajaran						
1	Kemudahan penggunaan media wayang kartun					
2	Tampilan media wayang kartun					
3	Hubungan media wayang kartun dengan pembekajaran					
Materi						
4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam media wayang kartun dengan tujuan pembelajaran					
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran					
6	Kemudahan bahasa yang digunan di dalam media					
7	Materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
8	Media wayang kartun memfasilitasi untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran IPAS					
9	Penyajian materi dimedia wayang kartun sangat membantu dalam memahami literasi mendongeng keberagaman budaya					
10	Media wayang kartun membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPAS					

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	C	K	SK
11	Kemenarikan gambar dalam media wayang kartun					
12	Ketersediaan evaluasi dalam media wayang kartun					
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
Manfaat						
14	Media wayang kartun dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					
15	Media wayang kartun membuat saya lebih tertarik untuk belajar					
16	Kemampuan memahami literasi mendongeng keberagaman budaya setelah menggunakan media wayang kartun					

Lamongan,

Responden

(Nama)

LEMBAR ANGKET AKTIVITAS SISWA

A. Pengantar

1. Lembar aktivitas siswa digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas multimedia interaktif yang sedang dikembangkan dari sisi aktivitas siswa

B. Petunjuk pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - SL = Selalu
 - SR = Sering
 - KK = Kadang-kadang
 - TP = Tidak Pernah
2. Pemberian respon pada instrument penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah dibedakan

C. Instrument penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SL	SR	KK	TP
1	Setiap pembelajaran IPAS di sekolah menggunakan media wayang kartun apakah anda mengikuti pelajaran?				
2	Apabila pembelajaran IPAS menggunakan media wayang kartun sedang berlangsung, apakah anda bertanya jika ada materi yang kurang jelas?				
3	Jika guru sedang menerangkan pelajaran IPAS menggunakan media wayang kartun apakah anda				

	memperhatikan dengan serius?				
6	Saya mencatat hal yang penting saat guru menjelaskan mengenai materi keberagaman budaya menggunakan media wayang kartun				
8	Setelah guru menerangkan pelajaran IPAS di kelas menggunakan media wayang kartun, apakah anda mengulanginya kembali sesampai di rumah?				
11	Saat guru memberikan kesempatan mencatat apa yang ada di dalam media wayang kartun, saya acuh dan terus bercanda dengan teman				
15	Saya hanya mempelajari catatan dan ringkasan yang diberikan guru IPAS saja.				

Lamongan,

Responden

(Nama)

LEMBAR TES PEMAHAMAN LITERASI MENDONGENG KEBERAGAMAN BUDAYA

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas : IV

Materi : Keberagaman budaya

Alokasi Waktu : 30 menit

A. Pilihan Ganda

1. Nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata keidupan masyarakat untuk melindungi dan mengola lingkungan disebut dengan ...
 - a. Kearifan lokal
 - b. Nasional
 - c. Internasional
 - d. Negara
2. Keragaman di indonesia disebabkan oleh...
 - a. Wilayah sempit
 - b. Tempat tinggal beda-beda
 - c. Penduduk banyak
 - d. Penduduk sedikit
3. Batik merupakan budaya dari negara...
 - a. Indonesia
 - b. Malaysia
 - c. Jepang
 - d. Arab Saudi
4. Menurut Badan Pusat Statistik ada berapa suku bangsa yang ada di tana air kita...
 - a. 1345
 - b. 1344
 - c. 1340
 - d. 1341
5. Dengan banyak keragaman yang ada di indonesia kita harus...

- a. Saling menghargai
 - b. Acuh
 - c. Sombong
 - d. tidak hormat
6. Menjaga persatuan dan kesatuan merupakan bentuk...
- a. Melestarikan budaya
 - b. intoleransi
 - c. Diskriminasi
 - d. melupakan budaya
7. Toleransi dalam keberagaman perlu kita bangun agar bangsa semakin..
- a. Kuat, aman, dan damai
 - b. Tidak bersatu
 - c. Maju
 - d. Mundur
8. Keragaman budaya yang kita miliki harus kita....
- a. Lupakan
 - b. Lestarikan
 - c. Tinggalkan
 - d. Ingat
9. Perbedaan kondisi alam diindonesia mempengaruhi....
- a. Cara hidup
 - b. Kebiasaan
 - c. Budaya penduduknya
 - d. Semua jawaban benar
10. Letak indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu....
- a. Afrika dan Eropa
 - b. Asia dan Australia
 - c. Amerika dan antartika
 - d. Asia dan Afrika

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup baik
 - 2 = Kurang baik
 - 1 = Tidak baik
- Pemberian respon pada instrumen penilaian ini dengan cara melingkari angka yang sesuai dengan indikator yang tertera pada setiap barisnya

B. Instrument Penilaian

No.	Indikator	Skor			
Identitas					
1.	Kelengkapan identitas sekolah dan mata pelajaran	1	2	3	4
2.	Kelengkapan alokasi waktu	1	2	3	4
Rumusan Tujuan Dan Indikator Pembelajaran					
3.	Kesesuaian rumusan tujuan dengan KI dan KD	1	2	3	4
4.	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan KD	1	2	3	4
5.	Ketepatan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur	1	2	3	4
Pemilihan Materi					
6.	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4

No.	Indikator	Skor			
Pemilihan Metode Pembelajaran					
7.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
8.	Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pelajaran	1	2	3	4
Pemilihan Sumber Belajar					
9.	Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
10.	Kesesuaian sumber belajar dengan mata pelajaran	1	2	3	4

A. Komentaris

.....

.....

.....

.....

Lamongan,

Validator

(.....)

Lampiran 4 Lembar Hasil Data

Validasi materi

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

Validasi media

Aspek Penilaian	Skor Ahli	Rata- Rata Total	Kategori
Tampilan Media	4.00	4.00	Sangat layak
Konten Media	3.85	3.80	Sangat layak
Penyajian	4.00	4.00	Sangat layak
Rata-rata total		3.93	Sangat layak

X1.1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
X1.2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
X1.3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.4	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.5	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.6	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.7	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.8	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
X1.9	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
X1.10	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
X1.11	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
X1.12	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
X1.13	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
X1.14	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
X1.15	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
X1.16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
X1.17	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.18	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
X1.19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
X1.20	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

	R Hitung	R Tabel (N= 10)	Keterangan
S1	0,452	0,404	Valid
S2	0,430	0,404	Valid
S3	0,589	0,404	Valid
S4	0,435	0,404	Valid
S5	0,488	0,404	Valid
S6	0,427	0,404	Valid
S7	0,515	0,404	Valid
S8	0,459	0,404	Valid
S9	0,438	0,404	Valid
S10	0,032	0,404	Valid

Cronbach's Alpha	N of Items
,838	10

No	Mean (SPSS)	Tingkat Kesulitan
1	7,7	Mudah
2	8,2	Mudah
3	3,7	Sukar
4	4,6	Sukar
5	5,5	Sedang
6	2,8	Sukar
7	6,5	Sedang
8	4,0	Sukar
9	5,0	Sedang
10	3,7	Sukar

No	R hitung	Daya Beda
1	0,314	Cukup
2	0,477	Baik
3	0,575	Baik
4	0,887	Baik sekali
5	0,784	Baik sekali
6	0,785	Baik sekali
7	0,850	Baik Sekali
8	0,807	Baik Sekali
9	-0,068	Jelek
10	0,896	Baik Sekali

No.	Pertanyaan															Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	3	45	3
2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	4	47	3,13333333
4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	4	4	44	2,93333333
6	4	2	4	3	2	4	2	2	4	2	2	4	3	4	4	46	3,06666667
7	3	2	4	3	2	4	1	2	4	3	2	3	3	4	4	44	2,93333333
9	3	2	4	3	2	4	2	2	4	2	1	3	3	4	4	43	2,86666667
12	3	3	3	3	3	4	1	2	4	2	2	3	3	4	3	43	2,86666667
15	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	43	2,86666667
16	4	3	3	4	2	4	1	2	4	2	1	4	3	4	4	45	3
20	3	3	4	4	2	3	2	2	4	2	2	3	3	4	3	44	2,93333333
Rata-rata Total																	29,6

No	Pertanyaan															Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4	51	3,4
2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	58	3,866667
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	55	3,666667
5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	55	3,666667
6	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57	3,8
7	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,866667
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4
9	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	54	3,6
10	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	54	3,6
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4
12	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	54	3,6
13	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	56	3,733333
14	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	49	3,266667
15	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	53	3,533333
16	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	53	3,533333
17	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	54	3,6
18	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	53	3,533333
19	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	54	3,6
20	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	54	3,6
Rata-rata Total																	73,46667

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Test	Pre-Test Eksperimen	,142	24	,200*	,966	24	,581
	Post-Test Eksperimen	,155	24	,141	,947	24	,233
	Pre-Test Kontrol	,151	24	,163	,920	24	,059
	Post-Test Kontrol	,151	24	,167	,949	24	,263

Tabel 4.14 Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Test	Based on Mean	2,151	1	46	,149
	Based on Median	1,958	1	46	,168
	Based on Median and with adjusted df	1,958	1	45,861	,168
	Based on trimmed mean	2,185	1	46	,146

Tabel 4.14 Uji T

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	
Equal variances assumed	2,151	,149	1,755	,465	,000	8,000	4,559	-1,176	17,176
Equal variances not assumed			1,755	44,391	,000	8,000	4,559	-1,185	17,185

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rata-rata	62.54	80.33	54.29	72.33
Post-Pre	17.79		18.04	
100-Pre	44.48		44.56	
N-Gain (%)	60.97		43.26	
Efektivitas	1.40			

Lampiran 5 Lembar Dokumentasi

