

File FAMEYTA UNP KEDIRI_ARTIKEL.

by Saskara Abil Radinka

Submission date: 22-Aug-2022 01:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1885305486

File name: FAMEYTA_UNP_KEDIRI_ARTIKEL.docx (489.6K)

Word count: 3501

Character count: 21061

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA WAYANG MATERI TOKOH PADA TEKS FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Fameyta Rahma Aulia

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: fmyrahma@gmail.com

ABSTRAK

Saat pembelajaran dongeng guru hanya menggunakan teks dan metode ceramah. Permasalahannya adalah penggunaan media yang kurang menarik dalam proses pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa jenuh dan hasil belajar kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media tiga dimensi yang berbentuk boneka wayang sebagai inovasi media pembelajaran pada materi teks fiksi. Metode pengembangan menggunakan R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka wayang dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 86,36% dan validasi materi mendapatkan skor persentase sebesar 94,5% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan kategori sangat Praktis. Keefektifan pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,2 sedangkan uji coba luas nilai rata-rata sebesar 88,6 dan telah melebihi KKM. Ketuntasan belajar secara klasikal pada uji coba terbatas mendapat persentase sebesar 87% dan 86% pada uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media boneka wayang dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: boneka wayang, media pembelajaran, pengembangan.

ABSTRACT

When learning fairy tales the teacher only uses text and the lecture method. The problem is the use of media that is less attractive in the learning process results in the learning process tends to be monotonous, causing students to get bored and learning outcomes are less than optimal. The purpose of this study was to develop a three-dimensional media product in the form of a puppet as an innovation of learning media in fiction text material. The development method uses R&D with the ADDIE model. The results showed that the puppet media was declared valid, practical and effective for use in learning. This is evidenced by the results of media expert validation getting a percentage score of 86.36% and material validation getting a percentage score of 94.5% with very valid criteria. Practicality obtained a percentage of 89.5% with the very Practical category. The effectiveness of the limited trial obtained an average posttest score of 86.2 while the wide trial had an average value of 88.6 and had exceeded the KKM. Mastery learning classically in the limited trial got a percentage of 87% and 86% in the broad trial with a very effective category. Thus, the puppet media can be declared valid, practical and effective to be used as learning media.

Keywords: puppets, learning media, development.

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar sangatlah penting terutama untuk bertutur baik secara lisan maupun tulis. Adapun keterampilan yang harus dikuasai dalam pengajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan mendengarkan, menulis, berbicara dan membaca. Namun saat pembelajaran materi tokoh pada teks fiksi guru hanya menggunakan teks dan metode ceramah selain itu, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa jenuh, kurang tertarik pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapat siswa kurang maksimal. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dan informasi saja tapi diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mau memahami lebih lanjut isi materi yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Rivai (1992:2) dalam Arsyad (2017:28) manfaat media pembelajaran adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Salah satu media yang sesuai yaitu media boneka wayang. Boneka wayang merupakan media pembelajaran visual 3D yang digunakan guru untuk memerankan tokoh yang terdapat pada dongeng. Menurut Sudjana (2005) dalam Sari (2016:3) “Media 3 Demensi (model) adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam bentuk aslinya”. Menurut Daryanto (2012:33), “Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang”. Sedangkan menurut KBBI (2012), “Boneka adalah tiruan anak untuk permainan; anak-anakan; produk mainan anak dalam berbagai bentuk. Ada yang berbentuk figur manusia, binatang, hingga figur-figur makhluk fiksi”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang guna untuk permainan. Menurut KBBI (2008), “Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh pada pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa wayang adalah boneka tiruan yang terbuat dari kulit atau kayu dan sebagainya guna untuk memerankan tokoh dalam cerita. Menurut Ladunia (2017:6) media boneka wayang memiliki kelebihan Bentuk dan warna yang menarik, Merangsang imajinasi siswa,

Membuat siswa memperluas kosa kata, Mudah digunakan siswa, Cara penggunaan mudah, Membuat siswa tertarik pada pembelajaran, Efisien biaya, Efisien waktu, Aman digunakan untuk siswa/anak-anak sedangkan Menurut Hartini (2021) adapun kelebihan boneka wayang yaitu (1) membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita (2) sebagai alat permainan edukatif; (3) menyenangkan bagi siswa sekaligus mampu meningkatkan daya imajinasi anak dalam memecahkan masalah; dan (4) mendorong spontanitas siswa, dan aktualisasi diri.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media boneka wayang yang desain dengan bahan yang aman. Media boneka wayang digunakan untuk memahami materi tokoh pada teks fiksi pada siswa kelas IV SDN 1 Gondangkulon.

Adapun penelitian terdahulu untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa boneka wayang yaitu Revianti (2020) dan Ladunia (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka wayang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. dari kedua penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan yaitu terletak pada pengembangan media boneka wayang sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi yang disampaikan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar? berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendiskripsikan: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan R&D dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 30 siswa.

Pada penelitian ini terdapat dua desain Uji Coba. Yang pertama uji coba terbatas yang terdiri dari 8 siswa kelas IV dan Uji Coba Luas yang terdiri dari 22 siswa kelas IV SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk. Uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media boneka wayang dengan menggunakan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu (1) data dari angket validasi media (2) data dari angket Validasi materi (3) data dari respon guru (4) data dari hasil berupa *pretest* dan *posttest*. Dalam memperoleh data tersebut diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1)

1 lembar validasi ahli media (2) lembar validasi ahli materi (3) lembar angket respon guru, dan (4) lembar soal *pretest* dan *posttest*.

Validasi Media

1. Teknis analisis data berdasarkan pada lembar validasi ahli media dan ahli materi diperoleh melalui rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Hasil angket dari validasi ahli media dan ahli materi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{Va.\text{media} + Va.\text{Materi}}{2} \times 100$$

Keterangan :

Va. Media = Hasil Angket Validasi Media Boneka Wayang

Va. Materi = Hasil Angket Validasi Materi

3. Hasil perhitungan tersebut, menentukan tingkat kevalidan dari media dengan tolak ukur seperti berikut.

Tabel 1. Kriteria kevalidan

No.	Nilai (%)	Keterangan
1.	85,01%-100,00%	Sangat Valid
2.	70,01%-85,00%	Valid
3.	50,01%-70,00%	Kurang valid
4.	01,00%-50,00%	Tidak Valid

(Akbar, 2017:41)

Suatu media pembelajarn dikatakan valid apabila memperoleh persentase nilai sebesar $\geq 70,01\%$.

Kepraktisan

1. Teknik analisis data untuk mengukur kepraktisan dari media diperoleh dari respon guru dengan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Hasil perhitungan tersebut, menentukan tingkat kepraktisan dari media boneka wayang dengan tolak ukur seperti berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81,00% - 100,00%	Sangat Praktis
61,00% - 80,00%	Praktis

41,00% - 60,00%	Cukup Praktis
21,00% - 40,00%	Kurang Praktis
0,00% - 20,00%	Tidak Praktis

(Sugiyono, 2016)

Efektivitas

1. Teknis analisis data untuk mengukur efektivitas dari media boneka wayang diperoleh dari hasil rata-rata nilai posttest siswa secara uji coba terbatas dan uji coba luas .

Tabel 3. Nilai Rata-Rata Posttest Uji Coba Terbatas dan uji Coba luas

Keterangan	Rata-Rata nilai <i>posttest</i>
Uji Coba Terbatas (8 siswa)	86,2%
Uji Coba Luas (22 siswa)	88,6%

2. Menurut Yumasari dalam ardiyanti (2021:1972) terdapat dua kriteria media pembelajaran dikatakan tuntas dan efektif, yaitu (1) jika rata-rata tes hasil belajar dari seluruh siswa yang melaksanakan tes menepati KKM atau lebih, dan (2) jika ketuntasan belajar secara klasikal menepati KKM atau lebih besar dari $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang mengikuti tes.

Ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kriteria keefektifan

No.	Pencapaian nilai Skor	Keterangan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat efektif, sangat tuntas.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup efektif, cukup tuntas
3.	41,00% - 60,00%	Kurang efektif, atau kurang tuntas
4.	21,00% - 40,00%	Tidak efektif, tidak tuntas,
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas

(Akbar, 2017:80)

Suatu media dikatakan efektif dalam pembelajaran jika nilai persentase mendapatkan skor $\geq 61,005\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan

Hasil Studi Lapangan

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data melalui observasi. Kegiatan observasi dilakukan di SDN I Gondangkulon pada bulan April 2021. Kegiatan yang dilakukan selama studi lapangan yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang ada di SDN I Gondangkulon. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran. Sedangkan permasalahan yang ditemukan yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Selain itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan teks dan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung bosan dan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton sehingga hasil belajar kurang maksimal terhadap materi tokoh pada teks fiksi. Untuk meningkatkan proses proses pembelajaran yang diharapkan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berupa media visual berbentuk boneka wayang.

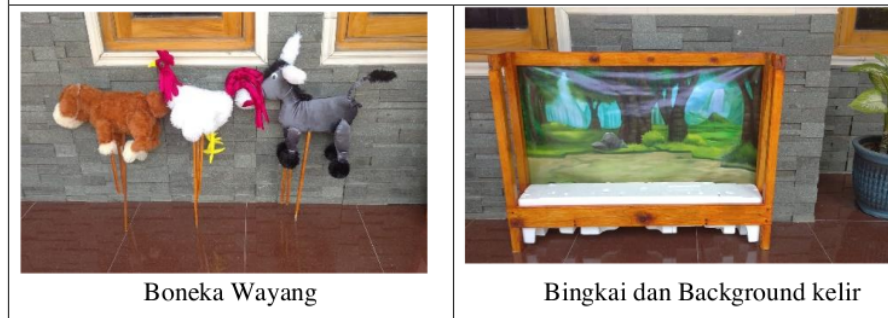
boneka wayang merupakan media pembelajaran visual 3D yang digunakan guru untuk memerankan tokoh yang terdapat pada dongeng. Boneka wayang berbentuk binatang keledai, Ayam dan Anjing sehingga siswa mudah dalam memahami tokoh tokoh yang terdapat pada dongeng. Boneka wayang ini dibuat dengan menggunakan bahan yang aman dan ringan sehingga siswa juga mudah dalam penggunaan media boneka wayang bingkai kelir dari boneka wayang terbuat dari kayu yang ringan yang memiliki ukuran lebar 100 cm dan panjang 60 cm.

Media boneka wayang bisa digunakan untuk mengetahui, memahami dan mengidentifikasi tokoh tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

Desain Awal

Desain awal merupakan bentuk awal dalam pembuatan media boneka wayang yang dikembangkan sudah jadi merupakan awal produk media sebelum divalidasi oleh para ahli untuk perbaikan revisi media. Berikut desain awal dari media boneka wayang

Tabel 5. Desain Awal Media



Boneka Wayang

Bingkai dan Background kelir

1 Hasil Validasi

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan, apakah sudah valid digunakan dalam pembelajaran atau memerlukan perbaikan atau revisi terlebih dahulu.

Validasi Uji validasi terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa hasil validitas media boneka wayang memperoleh presentase nilai 86.36% dan hasil validasi materi memperoleh presentase nilai 94.5%. Hasil dari validator media dan validator materi kemudian di rata-rata dan mendapatkan skor 90,4% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil Validasi

No	Aspek Validasi	Skor	Presentase	Kevalidan
1.	Validasi Media	38	86,36%	Sangat Valid
2.	Validasi Perangkat Pembelajaran	87	94,5%	Sangat Valid
	Rata-Rata		90,4 %	Sangat Valid

Dengan demikian produk media boneka wayang dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran pembelajaran

1 Desain Akhir

Setelah uji validasi, media boneka wayang mendapat penilaian dan mendapat saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan sehingga dapat digunakan dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut desain akhir dari media boneka wayang.

Tabel 7. Desain Akhir Media Boneka Wayang

Sebelum di Validasi	Sesudah di Validasi dan diberikan saran oleh validator untuk penambahan Background
---------------------	--



1 Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media boneka wayang ketika di uji coba dalam proses pembelajaran. uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 1 Gondangkulon yang berjumlah 8 siswa. Uji coba terbatas dimaksudkan untuk mengetahui respon guru dan pemahaman siswa pada materi tokoh teks fiksi setelah menggunakan media boneka wayang dalam proses pembelajaran. respon guru merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan. Pada uji coba terbatas tanggapan guru terhadap media boneka wayang mendapatkan skor sebesar 89,5% dan masuk dalam kriteria sangat praktis.

Tabel 8. Hasil angket respon guru

Keterangan	Persentase	Kriteria
Respon Guru	89,5%	Sangat Praktis

20
Tabel 9. Data Nilai Pre-test dan Post-tes Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Pre-tes	Nilai Post-tes
1.	A	75	40	90
2.	D	75	30	50
3.	E	75	40	80
4.	E	75	50	100
5.	G	75	40	90
6.	K	75	40	90
7.	P	75	60	100
8.	R	75	40	90

Jumlah		340	690
Rata-Rata		42,5	86,2

pada uji coba terbatas dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* adalah 42,5 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 86,2. Dalam hal ini artinya nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini diperkuat dengan perhitungan menggunakan *uji-t* pada tabel sebagai berikut.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST_UJITERBATAS	42.5000	8	8.86405	3.13392
POSTTEST_UJITERBATAS	86.2500	8	15.97990	5.64975

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST_UJITERBATAS - POSTTEST_UJITERBATAS	43.7500	10.60660	3.75000	-52.61734	-34.88266	11.667	7	.000

Berdasarkan tabel uji-t diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 42,5 dan nilai *post test* adalah 86,2. Sedangkan hasil dari pengambilan keputusan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dari hasil ini dapat disimpulkan pula bahwa pembelajaran menggunakan media boneka wayang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tokoh pada teks fiksi.

untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada nilai *posttest* pada uji coba terbatas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{7}{8} \times 100\% = 87\%$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 87% yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, media boneka wayang dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaam siswa dalam materi tokoh pada teks fiksi.

Uji Coba Luas

Uji coba luas digunakan untuk mengetahui efektifitas dari media boneka wayang yang

digunakan dalam pembelajaran secara luas. *Pre-test* dan *post-test* pada uji coba luas dilakukan oleh 22 siswa dan hasil *pre-test* dan *post-test* di nilai sesuai pedoman penskoran. Berikut tabel hasil uji coba secara luas.

Tabel 10. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-tes* Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai PreTest	Nilai Post Tes
1.	D	75	40	90
2.	A	75	30	70
3.	A	75	50	80
4.	A	75	40	90
5.	A	75	60	100
6.	D	75	60	90
7.	D	75	50	100
8.	K	75	40	90
9.	K	75	70	100
10.	F	75	30	70
11.	F	75	80	100
12.	Z	75	40	90
13.	R	75	50	90
14.	R	75	70	100
15.	R	75	40	80
16.	S	75	40	70
17.	S	75	50	100
18.	V	75	40	90
19.	Y	75	60	80
20.	Z	75	40	90
21.	F	75	60	90
22.	A	75	60	90
	Jumlah		1.100	1950
	Rata-Rata		50	88,6

6 pada uji coba luas dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* adalah 50 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,6. Dalam hal ini artinya nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini juga diperkuat dengan perhitungan menggunakan *uji-t* pada tabel sebagai berikut.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST_UJILUAS	50.0000	22	13.45185	2.86794
POSTTEST_UJILUAS	88.6364	22	9.90212	2.11114

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST_UJILUAS - POSTTEST_UJILUAS	-38.63636	10.37187	2.21129	-43.23499	-34.03773	-17.472	21	.000

Berdasarkan tabel uji-t diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest pada uji coba luas adalah 50 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,6. Sedangkan hasil dari pengambilan keputusan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dari hasil ini dapat disimpulkan pula bahwa pada uji coba luas pembelajaran menggunakan media boneka wayang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi tokoh pada teks fiksi.

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada nilai *posttest* pada uji coba luas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P(\%) = \frac{19}{22} \times 100\% = 86\%$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 86% yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat efektif.

PEMBAHASAN

Kevalidan media boneka wayang yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh hasil dari validasi media dan validasi materi. Hasil dari validasi media mendapatkan persentase 86,36%, hasil dari angket validasi materi mendapatkan persentase 94,5%. Hasil dari validator media dan validator materi kemudian di rata-rata dan mendapatkan skor 90,4% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian produk media boneka wayang dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Respon guru terhadap media boneka wayang yang diperoleh melalui guru kelas IV SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk memperoleh persentase nilai sebesar 89,5% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian media boneka wayang dinyatakan praktis, sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Keefektifan media boneka wayang diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa (*Post-test*) setelah menggunakan media boneka wayang, berdasarkan hasil data analisis, nilai hasil belajar siswa telah melampaui nilai standart KKM yakni 75. Nilai rata-rata post test pada uji coba terbatas sebesar 86,2 dan Rata-rata nilai post test uji coba luas sebesar 88,6. Ketuntasan belajar pada uji coba terbatas yakni memperoleh persentase 87% sedangkan ketuntasan belajar pada uji coba luas sebesar 86%.

Dalam hal ini media boneka wayang dinyatakan sangat efektif untuk uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil persentase di atas disesuaikan dengan kriteria penilaian ketuntasan belajar klasikal bahwa persentase ketuntasan > 81% termasuk klasifikasi sangat efektif dan sangat tuntas. Maka media boneka wayang dinyatakan efektif untuk materi tokoh pada teks fiksi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media boneka wayang sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran boneka wayang dalam penelitian ini dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. kevalidan media boneka wayang dapat dilihat dari hasil angket validasi media dan hasil angket validasi materi. Hasil angket validasi media boneka wayang mendapatkan persentase sebesar 86,36% sedangkan hasil angket validasi materi mendapatkan persentase nilai sebesar 94,5% yang dimana kedua hasil tersebut dibagi dua sehingga memperoleh hasil rata-rata 90,4%. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat valid dan tidak perlu revisi sehingga media boneka wayang dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Kepraktisan media boneka wayang yang didapat dari Respon Guru dalam penelitian ini dinyatakan kategori praktis. Angket respon guru memperoleh hasil 89,5% yang menunjukkan kriteria sangat praktis.
3. Keefektifan media boneka wayang dalam penelitian ini dinyatakan efektif. Keefektifan media boneka wayang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Nilai *posttest* pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata 86,2 pada uji coba luas nilai *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 88,6 dan telah melebihi KKM yang ditentukan. persentase ketuntasan klasikal sebesar 87% secara terbatas dan 86 % secara luas dan masuk dalam kriteria sangat efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada orang tua dan pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Akhbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardiyanti, Wulan. Ulhaq Zuhdi. 2021 "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR Abstrak" 9 (3):13.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hartini, Puji. 2021. *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Media Wayang Boneka*. Diakses pada tanggal 24 Maret 2022, dari link <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/11/12/meningkatkan-keterampilan-bercerita-dengan-media-wayang-boneka/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Pengertian Wayang KBBI. Diakses pada 26 November 2021, dari link <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/wayang.html>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2012. Pengertian Boneka KBBI. Diakses pada 22 Januari 2022, dari link <https://kbbi.web.id/boneka>
- Ladunia, Putra Harisma. 2017. *Pengembangan Media Boneka Wayang Pada Materi Menceritakan Isi Dongeng Yang Dibaca Siswa Kelas III SDN Damarwulan II Kecamatan Kepung*. Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Revianti, Rosalia Annisa. 2020. *Pengembangan Media Boneka Wayang Dalam Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Proklamasi*. Banten. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Sari, Ni Luh Ketut Yunita, Ketut Pudjawan, dan Made Suarjana. 2016. *PENERAPAN MODEL CHR BERBANTUAN MEDIA VISUAL 3D UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN MATERI IPA SISWA KELAS V SD*. *Edusia: Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Universitas Singaraja*, (2016):1-10.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

File FAMEYTA UNP KEDIRI_ARTIKEL.

ORIGINALITY REPORT

46%
SIMILARITY INDEX

44%
INTERNET SOURCES

24%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	14%
2	core.ac.uk Internet Source	3%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%
4	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	moam.info Internet Source	1%
8	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
9	repository2.unw.ac.id Internet Source	1%

10	journal.um.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	pt.scribd.com Internet Source	1 %
13	Septi Hardiyanti, Nurul Farida, Nurain Suryadinata. "HANDBOOK ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN NILAI-NILAI ISLAM", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	1 %
14	id.scribd.com Internet Source	1 %
15	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
17	repository.urecol.org Internet Source	1 %
18	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
19	Sutrisno Sahari, Wahyudi. "Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash	<1 %

Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020

Publication

20

Medyata Rika Niki, Elsje Theodora Maasawet, Susilo Susilo. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Menulis Laporan Ilmiah", BIODIK, 2019

Publication

<1 %

21

repository.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

22

I Putu Pasek Suryawan, Dodi Permana. "Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika", PRISMA, 2020

Publication

<1 %

23

Retno D Andayani, Navita Maharani. "Efektivitas Waktu Persilangan Tiga Genotipe Cabai (*Capcicum sp*) pada Persilangan Dialel", JURNAL BUDIDAYA PERTANIAN, 2021

Publication

<1 %

24

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

25

doaj.org

Internet Source

<1 %

26

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Vina Gayu Buana, Siti Uswatun Kasanah.
"Development of Class IV Learning Model
Based on Class IV Games Primary school",
PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran,
2019

Publication

<1 %

28

eprints.ipdn.ac.id

Internet Source

<1 %

29

journal.ummat.ac.id

Internet Source

<1 %

30

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

31

Taufina Taufina, Ahmad Zikri.
"Pengembangan Bahan Ajar Membaca
Pemahaman Menggunakan Pojok Literasi di
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

<1 %

32

eprints.umk.ac.id

Internet Source

<1 %

33

jptam.org

Internet Source

<1 %

34 Elizabeth Prima, Putu Indah Lestari. <1 %
"Penerapan Token Economy dalam Meningkatkan Active Learning Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication

35 Majid Ali Masykhur, Listika Yusi Risnani. <1 %
"PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA SMA KELAS X PADA MATERI ANIMALIA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2020
Publication

36 docplayer.info <1 %
Internet Source

37 ejournal.unp.ac.id <1 %
Internet Source

38 jbasic.org <1 %
Internet Source

39 journal.student.uny.ac.id <1 %
Internet Source

40 journal.upgris.ac.id <1 %
Internet Source

41 jurnal.unmuhjember.ac.id <1 %
Internet Source

42

Internet Source

<1 %

43

repository.ptiq.ac.id

Internet Source

<1 %

44

123dok.com

Internet Source

<1 %

45

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

46

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

47

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

48

Alfebriyesi Tri Cahya Yanindah, Novisita Ratu. "Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

49

Frans Meydy Hutagalung, Nyoman Rohadi, Irwan Koto. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI FLUIDA STATIS", Jurnal Kumbaran Fisika, 2020

Publication

<1 %

50

Hesty Marwani Siregar. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN ANGKET PERSEPSI MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2022
Publication

<1 %

51

Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020
Publication

<1 %

52

Muhamad Sofyan, Trisna Roy Pradipta. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Publication

<1 %

53

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper

<1 %

54

digilib.uinsby.ac.id
Internet Source

<1 %

55

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

<1 %

56	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
57	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
58	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
59	www.scribd.com Internet Source	<1 %
60	Afriza Rahma Rani, Yarmis Syukur. "PENGEMBANGAN LEMBARAN KERJA PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR", Jurnal Basicedu, 2019 Publication	<1 %
61	Ikhlahsul Amalia N.F., Maria Veronika Roesminingsih, Muhammad Turhan Yani. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
62	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
63	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %

64

SYAIFAR ZUN SALWA, AKROM AKROM.
"PENGARUH LATIHAN CIRCUIT TRAINING
TERHADAP LARI SPRINT 100 METER", Ibtida'i :
Jurnal Kependidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

65

Tyas Dian Lestari, Muhyani Muhyani,
H.Mukhtar H.Mukhtar, Salati Asmahanah.
"Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik
Terhadap Prestasi dan Karakter Jujur Kelas III
SDIT Al-Madinah Cibinong Bogor", Jurnal
Gentala Pendidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

66

eprints.unm.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On