

Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD

Mutmainnah Nurizzah¹, Wahyudi², Sutrisno Sahari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

mutmainnah2310@gmail.com , wahyudi@unpkediri.ac.id , sutrisno@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations in grade 4 of elementary schools in general that they are required to be more creative in designing and implementing learning in accordance with the learning characteristics of elementary school students to improve learning outcomes while creating an interesting and fun learning process for students. The purpose of this research is to 1) find out whether there are differences in the learning activities of students who use paper puppet media and students who use picture media. 2) To find out whether the learning outcomes of students using paper puppet media are more effective than the learning process using image media. 3) To test the effectiveness of paper wayang media on the activities and learning outcomes of 4th grade elementary school students. This study uses a research method, namely development or Research and Development. The development model used is 4D with stages: define, design, develop, and disseminate. The conclusion of this study is that in paper puppet media the material for listening to stories of grade 4 elementary school students is declared valid by obtaining a percentage of 78%. Declared practical by the teacher's response obtained a percentage of 94%. Sertas is very effective in limited trials to get a percentage of 91%.

Keywords: Development, Paper Puppet Media, The ADDIE Method

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya hasil observasi di kelas 4 sekolah dasar secara umum dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar Siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk 1) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas dengan siswa yang menggunakan media gambar. 2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas lebih efektif daripada proses pembelajaran yang menggunakan media gambar. 3) Untuk mengujicobakan keefektifan media wayang kertas terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang dipakai adalah 4D dengan tahapan: tahap (Define), tahap (Design), tahap (Development), dan tahap (Disseminate). Kesimpulan penelitian ini adalah pada media wayang kertas materi menyimak cerita siswa kelas 4 sekolah dasar dinyatakan valid dengan mendapatkan presentase 78%. Dinyatakan praktis oleh respon guru memperoleh presentase 94%. Sertas sangat efektif pada uji coba terbatas mendapatkan presentase 91%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Wayang Kertas, Metode ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dimana potensi, kemampuan, kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan yang baik dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan

digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan. Dengan adanya Kurikulum 2013 menyajikan model pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran bahasa indonesia guru harus bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sekaligus sesuai dengan keseharian siswa.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar, masih ada asumsi dari peserta didik bahwa pelajaran bahasa indonesia itu sangat sulit dan rumit dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus memiliki kreativitas yang tinggi. Agar asumsi yang mengatakan bahwa pembelajaran bahasa indonesia itu sangat sulit dan rumit yang hanya mampu dijawab dengan kreativitas yang dinamis oleh guru pembelajaran bahasa indonesia itu sendiri. Guru memberikan inovasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dalam pembelajaran, yaitu menyiapkan proses pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media wayang. Bentuk-bentuk karakteristik belajar siswa sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan anak senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu Research And Development (RnD) dengan model penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016) terdapat 10 langkah yaitu, (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi masal. Namun, keterbatasan dari aspek waktu dan pelaksanaan, maka model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall ini penerapannya dalam pengembangan media pembelajaran wayang kertas pada materi bahasa indonesia untuk siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 ini dilakukan hingga langkah ke-8 sudah cukup untuk menguji kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan ini, sehingga tidak dilaksanakan sampai pada Uji coba secara luas. Peneliti akan membatasi prosedur penelitian pengembangan sampai pada tahap tahap uji coba pada skala terbatas. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Juli 2023 di SDN Lirboyo 1. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD yang berjumlah 20 siswa. Dasar pertimbangannya yaitu pada pembelajaran bahasa indonesia biasanya anak cenderung mudah bosan karena banyak teorinya dan penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, sehingga akan lebih cocok apabila menggunakan pembelajaran seperti media wayang kertas ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan studi pendahuluan ini dilakukan dengan observasi kondisi kelas terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian menganalisis dan merencanakan pengembangan media pembelajaran wayang kertas Langkah awal pada kegiatan studi lapangan ialah melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengamati bagaimana proses pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas SDN Lirboyo 1. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang sudah didapatkan menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 materi menyimak cerita kurang menarik dan belum maksimal. media pembelajaran yang dipakai kurang menarik, serta metode pembelajaran yang dipakai guru masih teacher center. Sedangkan karakteristik siswa lebih senang dengan pembelajaran yang aktif dan variatif. Maka dari itu akan dikembangkan media pembelajaran wayang kertas .

Setelah melakukan analisis kebutuhan, oleh karena itu didalam langkah ini akan dikembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran wayang kertas sebagai solusi untuk mengatasi masalah media pembelajaran yang dipakai kurang menarik, sehingga belum optimal dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu tidak adanya media yang inovatif dan kreatif, sebab guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran wayang kertas ini akan dikembangkan secara menarik dan mudah digunakan sehingga siswa memiliki motivasi serta semangat yang lebih untuk belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Dalam model pengembangan ini, ada beberapa tahap yang harus dilakukan, antara lain (1) validasi ahli, (2) melakukan uji coba kepraktisan produk, serta (3) melakukan uji keefektifan produk.

Uji Kevalidan produk

Uji kevalidan produk dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran data terkait hasil uji ahli materi dapat dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Kelengkapan Materi	4
2.	Keluasan Materi	7
3.	Kedalaman Materi	7
4.	Akurasi Informasi	4
5.	Akurasi Soal	4
6.	Keterkaitan antar Konsep	4
7.	Pengayaan	3
Jumlah Nilai		33
Nilai		36
Maksimal Rata-Rata		92
Keterangan Predikat		Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik



Gambar 1. Bentuk media wayang kertas

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji kepraktisan produk oleh guru yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh rata-rata sebanyak 97 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian kepraktisan produk oleh guru dikategorikan sangat baik. Hasil angket data kepraktisan yang diperoleh dari siswa dipaparkan dalam Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan produk oleh guru yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh rata-rata sebanyak 97 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian kepraktisan produk oleh guru dikategorikan sangat baik.

Tabel 4. Angket Kepraktisan Produk Oleh Siswa

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Kebermanfaatan	8
2.	Kemudahan	19
3.	Kepuasan	8
	Jumlah Nilai	35
	Nilai	36
	Maksimal Rata-Rata	94
	Keterangan	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik
	Predikat	Baik

Uji Kepraktisan Produk

Data kepraktisan produk diperoleh dari guru dan siswa. Data terkait kepraktisan produk yang diperoleh dari guru dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3. Angket Kepraktisan Produk Oleh Guru

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Efektif	8
2.	Interaktif	11
3.	Efisien	8
4.	Kreatif	8
	Jumlah Nilai	35
	Nilai	36
	Maksimal Rata-Rata	94
	Keterangan Predikat	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian

kepraktisan produk oleh guru dikategorikan sangat baik.

Tabel 4. Angket Kepraktisan Produk Oleh Siswa

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Kebermanfaatan	8
2.	Kemudahan	19
3.	Kepuasan	8
	Jumlah	35
	NilaiNilai	36
	Maksimal Rata-	94
	Rata	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat
	Keterangan	Baik
	Predikat	

Uji Keefektifan Produk

Selain data validasi dari uji kepraktisan produk yang diperoleh dari guru dan siswa, juga dilakukan uji keefektifan produk. Data hasil uji keefektifan produk diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk media wayang kertas pada materi menyimak cerita. Adapun data keefektifan produk dapat dipaparkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Keefektifan Produk

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
100 – 76	12
46 -75	3
0 – 45	0

Kesimpulan dari data di atas adalah, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan media wayang kertas pada materi menyimak cerita dapat memahami materi dengan mudah, media tersebut dapat membantu siswa untuk menyelesaikan soal-soal kuis yang disajikan dengan cepat dan benar. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar karena merasa tertarik. Sehingga, siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal yaitu diatas KKM dengan jumlah 20 siswa. Untuk 7 siswa lainnya ada yang masih bingung dan kurang memahami materi dengan jelas karena mungkin memang sedikit memerlukan perhatian khusus dari gurunya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan media wayang kertas kemampuan menyimak cerita untuk siswa kelas 4 sekolah dasar memperoleh data bahwa validitas media wayang kertas dinyatakan sangat valid oleh kedua validator. Keefektifan media wayang kertas dinyatakan dalam kriteria yang sangat baik. Efektivitas media wayang kertas materi kemampuan menyimak cerita dinyatakan efektif dengan kategori sangat baik. Respon guru dan siswa terhadap media wayang kertas materi menentukan tokoh dan watak dongeng

dinyatakan sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut maka penggunaan media wayang kertas dapat menjadi solusi dari permasalahan untuk meningkatkan kemampuan dalam bercerita bagi siswa dan agar siswa terampil berbahasa baik secara lisan maupun tulis. Guru dapat mengembangkan dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu pengembangan media wayang kertas berpotensi dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi lainnya sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa terhadap cerita lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Gronlund, N.E. & Linn, R.L. 1990. *Measurement and Evaluation in Teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.

Denzim, N.K. & Lincoln, Y.S (Eds). 2000. *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Nathan, R. & Hill, L. 2012. *Konseling Karir*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Bavel, R.K. 2010. *The Effect Of Academic Optimism On Student Academic Achievement In Alabama*. Unpublished Dissertation. Tuscaloosa : University Of Alabama

Holmes, E.A., Arntz, A., & Smucker, M.R. 2011. Imagery rescripting in cognitive behaviour therapy: Images, treatment techniques and outcomes. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 38: 297–305. www.elsevier.com/locate/jbtep

Supiani. 2016. The Implementation Of Process Approach To Teaching Writing At The Ninth Grade Of SMPN 1 Pelaihari Academic Year 2015/2016. *Journal Nusantara of Research*, 3: 1-12.

Gumilang, G.S. 2015. Dream and Fact of Education in the "3T" Kupang. *Proceeding International Conference on Education and Training by Faculty of Education State University of Malang, November 6th-8th 2015*. Malang: Faculty of Education, State University of Malang.

Connecticut Comprehensive School Counseling Program. 2000. (Online). (<http://cscs.org>), Accessed on July 15th 2016.