JURNAL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG PADA MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

THE DEVELOPMENT WAYANG MEDIA OF LEARNING ON THE MATERIAL THE TYPES OF WORK ON THE 3rd GRADERS NGADIREJO 2 KEDIRI ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh:

ADE LIA SAIPUTRI

13.1.01.10.0290

Dibimbing oleh :

1. **WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.**
2. **SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.P.d.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: ADE LIA SAIPUTRI
NPM	: 13.1.01.10.0290
Telepun/HP	: 08563662766
Alamat Surel (Email)	: adeliapuput89@gmail.com
Judul Artikel	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG PADA MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 56 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd NIDN. 0713078602	SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd NIDN. 0713037304	ADE LIA SAIPUTRI 13.1.01.10.0290

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG PADA MATERI TERHADAP JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

ADE LIA SAIPUTRI
13.1.01.10.0290
FKIP - PGSD
Adeliapuput89@gmail.com
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd dan Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Ade Lia Saiputri: Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan kegiatan pembelajaran IPS di SD kelas III di SDN Ngadirejo 2 yang masih dominan menggunakan metode ceramah secara terus menerus. Materi pembelajaran IPS terdapat banyak teori, jadi apabila guru hanya menggunakan media ceramah peserta didik akan kurang aktif dan pembelajaran terkesan monoton, akibatnya sulit tercipta interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran yang akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan?, (2) Bagaimana kualitas media pembelajaran wayang pada meteri jenis-jenis pekerjaan dilihat dari kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya?

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan media (R&D) *Borg and Gall*. Model pengembangan ini terdiri atas (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba produk awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji coba produk akhir; (9) Revisi produk akhir; dan (10) Implementasi. Subyek penelitian ini peserta didik di SDN Ngadirejo 2 Kediri, dengan jumlah 24 peserta didik.

Berdasarkan dari hasil validasi para ahli, peneliti mendapatkan presentase 92,5% dari validasi ahli media, 82.5% dari validasi ahli materi, dan 90% dari validasi ahli pengguna (praktisi). Kesimpulannya dari data tersebut adalah (1) pengembangan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di katagorikan valid, praktis dan efektif. (2) Kualitas media pembeljaran wayang pada meteri jenis-jenis pekerjaan di katagorikan baik dilihat dari kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya.

Dengan demikian dapat direkomendasikan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III di SDN Ngadirejo 2 Kediri dinyatakan Valid, Praktis dan Efektif, sehingga mampu digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan media pembelajaran wayang

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan sejatinya menjadi salah satu faktor yang penting dalam menentukan upaya membangun Indonesia yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan yang menjadi pilar utama dalam pengembangan manusia dan masyarakat suatu bangsa mengandung beberapa landasan penting, antara lain landasan filosofis, sosiologis, dan kultural, yang sangat memegang peranan untuk menentukan tujuan pendidikan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Tirtaraharja dan Sulo (2005: 82)

Pendidikan diselenggarakan berlindaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosiokultural setiap masyarakat, termasuk di Indonesia. Kajian ketiga landasan itu (filosofis, sosiologis, kultural) akan membekali setiap tenaga kependidikan dengan wawasan dan pengetahuan yang tepat tentang bidang tugasnya.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah menjadikan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku yang lebih baik, baik itu secara intelektual, moral, maupun sosial. Untuk mencapai tu-juan itu semua komponen pendidikan harus berjalan dengan baik dan seimbang. Komponen utama yang harus berjalan seimbang adalah guru dan peserta didik tersebut. Guru harus pintar memilih model yang cocok dengan materi dan membuat media yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan memperhatikan apa yang di pelajari saat pembelajaran berlangsung dan mudah mengingat materi karena pembelajaran bersifat berkesan untuk peserta didik. Belajar harus menyenangkan dan bukan monoton, karena itu guru harus menjadikan mengajarnya berarti. Bahan pengajaran yang bermakna akan menimbulkan minat dan dapat bertahan untuk waktu yang lama di ingatan peserta didik.

Di masa mendatang peserta didik akan dihadapkan dengan tantangan yang berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Salah satu upaya pendidikan untuk menghadapi tantangan tersebut adalah dengan melalui mata pelajaran IPS. Maka mata pelajaran IPS diberikan pada tingkat SD/MI. Tujuan mata pelajaran IPS adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkung-

annya. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warna negara yang demokratis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang cinta damai. Di sisi lain mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi masyarakat serta dapat mmecahakan permasalahan di lingkungannya. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Gunawan (2013: 17) "Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya".

Pada semester 6 kemarin ketika saya PPL di salah satu SD kota Kediri, saya mangamati berbagai kegiatan proses pembelajaran. Dari pengamatan saya pada saat pembelajaran IPS berlangsung, banyak peserta didik yang hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru banyak menggunakan metode ceramah saja tanpa di bantu strategi maupun media, sehingga peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran dan pembelajaran terkesan monoton. Peserta didik terlihat bosan, tidak tertarik pada saat pembelajaran tidak sedikit peserta diidk yang mencari kesibukan sendiri, seperti mencoret-coret buku dan mengganggu teman lainnya.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media untuk menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Menurut Sadiman, 2010:7

"Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses be-lajar terjadi".

Dengan adanya media guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran. Selain itu peserta didik akan lebih tertarik karena terdapat media dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa senang untuk belajar. Pada dasarnya cara berfikir peserta didik SD masih bersifat konkrit sehingga diperlukan media untuk menyampaikan materi yang tidak pernah dialami peserta didik pada kehidupan sehari-hari. Sudjana (2009:3) berpendapat bahwa :

Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Ada banyak jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran. misalnya media dua dimensi, media tiga dimensi, media audio-visual dan lain-lain. Salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan dapat menjadi motivasi untuk belajar yaitu menggunakan media 3 dimensi. Media tiga dimensi dapat menarik perhatian peserta didik karena wujudnya seperti benda asli atau benda tiruan. Daryanto (2011-29) mengatakan:

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai media asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke dalam kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung kedunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda asli sulit dibawa ke kelas atau tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada maka benda tiruannya dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media tiga dimensi yang belum terlalu banyak digunakan oleh guru adalah media wayang. Menggunakan media wayang merupakan motivasi baik untuk pembelajaran. Wayang adalah seni asli dari Indonesia yang harus dikembangkan dan dikenalkan kepada peserta didik. Sesuai dengan perkembangannya wayang dapat digunakan juga dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Seperti wayang pada umumnya yang di gunakan dalam media pembelajaran termasuk dalam boneka tongkat (wayang-wayangan). Menurut Sudjana (2009:190) “wayang terdiri atas suatu bentuk potongan karton yang diikatkan kepada sebuah batang atau tongkat” wayang yang

digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah wayang kartun dengan memakai baju sebagai berbagai profesi. Wayang-wayang yang dibuat di sesuaikan dengan lingkungan sekitar yang tidak memerlukan bahan dan alat yang sulit di cari. Wayang ini dibuat dari steorofoem yang mudah dibentuk dan di gambar, dan pada bawah wayang di beri tongkat bambu untuk pegangan. Menggambar pada sterofoam pun disesuai dengan profesi pekerjaan yang di perankan wayang tersebut. Dalam penggunaan media wayang ini diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk menyimak pembelajan, diharapkan juga peserta didik lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Dari permasalahan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran wayang terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo II Kediri Tahun Ajaran 2016/2017"

II. METODE

Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *wayang* dengan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Rancangan penelitian pengembangan media yang digunakan oleh peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) Borg dan Gall dalam Setyosari (2013 :292-294).

Model Borg dan Gall ini terdiri atas (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba produk awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji coba produk akhir; (9) Revisi produk akhir; dan (10) Implementasi.

Untuk mengumpulkan data dari sumber diperlukan alat pengumpulan data. Alat pengumpulan data ini yang disebut dengan instrument pengumpulan data. Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan Instrumen lembar validasi, angket peserta didik dan tes evaluasi peserta didik. Teknik angket digunakan untuk mendapat hasil data pengembangan media wayang dan kualitas media, sedangkan tes digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Ngadirejo 2.

Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi media hasil pengembangan. Lembar validasi diberikan kepada para validator ahli dan memuat komentar serta saran yang nantinya akan digunakan sebagai bahan revisi selanjutnya. Dari penilaian validator ahli pada lembar validasi dapat diketahui kevalidan dan kepraktisan media wayang sebagai media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket instrument validasi pengembangan media wayang.

1. Validitas ahli media, ahli meteri

   Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menilai angket sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Hasil dari nilai angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

   Validitas ahli

$$(V-ah)=\frac{TSe}{TSh}\times 100\%=....\%$$

   Keterangan:

   TSe = total skor empiric

   TSh = total skor maksimal

   (sumber Akbar, 2015:78)

Tabel 3.2

Kriteria Validitas

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Sumber Akbar, 2015:78)

2. Angket pengguna/ praktisi

   Validasi pengguna dilakukan oleh guru kelas yang akan menilai media yang dikembangakan peneliti pada pembelajaran menggunakan angket. Dari hasil angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

   Validitas ahli

$$(V-pg)=\frac{TSe}{TSh}\times 100\%=....\%$$

   Keterangan:

   TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

(sumber Akbar, 2015:81)

Tabel 3.2

Kriteria Validitas

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Sumber Akbar, 2015:81)

Setelah semua masing-masing uji validitas hasilnya diketahui, akan dilakukan perhutungan validitas gabungan, kedalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V - ah_1 + V - ah_2 + V - pg}{3} = ...\%$$

Keterangan rumus:

V = Validasi (gabungan)

V-ah1 = Validasi ahli media

V-ah2 = Validasi ahli materi

V-pg = Validasi pengguna

Tse = Total skor empiric yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna)

Tsh = Total skor yang diharapkan

3. Angket respon peserta didik

Angket yang diberikan kepada peserta didik di berikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang yang di kembangkan peneliti dan sudah divalidasi. Hasil dari pengisian angket akan diperoleh data penguat mengenai media yang dikembangkan mennurut peserta didik, dan akan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

ΣSkor kriteria = skor maksimum x jumlah item pertanyaan x jumlah responden.

Tabel 3.4
Kriteria Skor Rata-rata Respon Siswa

Skor rata-rata	Kriteria skor
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat kuat

(sumber Akbar, 2015:)

Perhitungan kriteria rata-rata respon peserta didik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase respon siswa = $\frac{\sum jawabanya}{\sum jawabantidak} \times 100\%$

Hasil perhitungan angket respon peserta didik akan di masukan lagi kedalam kriteria respon peserta didik pada table 3.4, sehingga dapat memperoleh hasil tingkat kalayakan media yang dikembangkan melalui persentase respon siswa.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Mengembangkan media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan dilakukan peneliti pada saat PPL 2 di salah satu SD di kota Kediri. Peneliti melihat proses pembelajaran yang monoton, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang ini. Dalam proses pembuatan media pembelajaran peneliti harus memperhatikan gambar yang harus sesuai dengan tokoh aslinya, mulai dari warna, bentuk dan alat pelengkap yang di pakai wayang (sesuai profesi tokoh wayang). Media yang sudah jadi tidak bisa langsung digunakan untuk media pembelajaran, harus ada berbagai validasi yang dilalui untuk dapat menyatakan media yang di kembangkan peneliti ini layak atau tidak digunakan sebagai media pembelaran.

Dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran wayang yang dikembangkan peneliti pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas 3 SDN Ngadirejo 2 Kota Kediri dari berbagai ahli validasi sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk bisa digunakan untuk media dalam proses pembelajaran.

1. Kevalidan

   Berdasarkan validasi ahli media diperoleh hasil 92.5% yang menunjukkan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembe-

lajaran. Hasil dari ahli media mendapatkan presentase 82.5% yang dapat katagorikan valid. Jadi pengembangan media pembelajaran wayang dinyatakan valid.

2. Kepraktisan

Hasil yang menunjukkan kepraktisan diperoleh dari pengguna (praktisi) mendapat presentase 90% dan respon peserta didik yang mendapatkan presentase 94%, dengan demikian pengembangan media pembelajaran wayang dinyatakan praktis.

3. Keefektifan

Hasil *pretest dan protest* respon peserta didik merupakan kriteria keefektifan dari pengembangan media pembelajaran wayang. Dari penelitian ini pretest dan posttest di peroleh persentase ketuntasan peserta didik 79% yang nilainya melebihi KKM dengan kriteria baik dan untuk respon peserta didik mendapatkan presentase 94,79%, sehingga dapat dikatakan media ini efektif digunakan pada proses pembelajaran.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung.: PT Remaja Rosdakarya

Angkowo, robertus & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran.* Jakarta:PT Grasindo

Arsyad, Azhar.2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta : PT Rajawali Pers

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung:Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung:Alfabeta

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta:Gramedia

Kresna, Ardian. 2012. Dunia Semar: Abdi Sekaligus Penguasa Zaman. Yogyakarta: DIVA Pers

Misbahuddin & Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Penelitian dengan Statistik*. Jakarta:Bumi Aksara

Nawawi, Hadari. 2007. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta:Bumi Aksara

Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengem-bangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers

Setyosari. P. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Ketiga. Jakarta: Kencana

Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran. Jakarta:Rineka* Cipta

Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algersindo.

Tirtarahardja, Umar, dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta

Uno, Hamzah B. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta Bumi Aksara

Usman, Husaini & Purnomo Setiady Akbar. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta:Bumi Aksara

Wirjokusumo, Iskandar & Soemardji Ansori. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu-ilmu Sosial Humaniora*. Surabaya: Unesa Universiry Press