



Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Materi Organ Gerak Hewan

Weni Dwi Utami^{1*}, Muhammad Tahir¹, Nurul Kemala Dewi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3365>

Received: 30 Januari 2023

Revised: 07 April 2023

Accepted: 20 April 2023

Abstract: The research aims to develop learning media in the form of wayang cartoons on material Organs of Animal Movement at SDN Galang Bulan, Jonggat District, Central Lombok, which are suitable as learning resources. The research uses the ADDIE development method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This type of research is R&D (Research and Development). The research subjects were 30 students of class V SDN Galang Bulan with a sampling technique using a saturated sampling technique (census sample). The object of research is wayang cartoon learning media on the material of animal movement organs. Data collection techniques using a questionnaire (questionnaire) and documentation. The research instruments used included material expert validation questionnaires, props experts, class V teacher response questionnaires and class V student responses as product users. Qualitative descriptive data analysis techniques and quantitative data. The design process for the development of wayang cartoon media uses cardboard and then draws and colors according to animal characters. The animal pictures used are snakes, cows, snails, birds, mouse deer and rabbits. The front side of the puppet displays images of animals in their original form and the back side displays images of the animal's locomotion organs. The results of the assessment and validation of material experts obtained a validation percentage score of 81.3%. The results of the assessment and validation of media experts obtained a validation percentage score of 86.5%. The result of the acquisition of the teacher's response percentage score was 97.5%. The result of obtaining a score of the percentage of student responses was 89%. The conclusion is based on the results of the study that according to material experts, media experts, teachers and students consider that wayang cartoon media is very suitable for use as a learning medium on animal movement material.

Keywords: Learning Media, Cartoon Puppets, Animal Movement Organs.

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang kartun pada materi Organ Gerak Hewan SDN Galang Bulan Kecamatan Jonggat Lombok Tengah yang layak sebagai sumber belajar. Penelitian menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Galang Bulan sejumlah 30 orang siswa dengan teknik sampling menggunakan teknik penarikan sampel jenuh (sampel sensus). Objek penelitian yaitu media pembelajaran wayang kartun pada materi organ gerak hewan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi, ahli alat peraga, angket respon guru kelas V dan respon siswa kelas V sebagai pengguna produk. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Proses desain pengembangan media wayang kartun menggunakan bahan kertas karton kemudian digambar dan diwarnai sesuai karakter hewan. Gambar hewan yang digunakan adalah gambar ular, sapi, siput, burung, kancil, dan kelinci. Sisi depan wayang menampilkan gambar hewan sesuai bentuk aslinya dan sisi belakang menampilkan gambar organ gerak hewan. Hasil penilaian dan validasi ahli materi didapatkan skor persentase validasi sebesar 81,3%. Hasil penilaian dan validasi ahli media didapatkan skor persentase validasi sebesar 86,5%. Hasil perolehan skor persentase respon guru sebesar 97,5%. Hasil perolehan skor persentase respon siswa sebesar 89%. Kesimpulan berdasarkan hasil

Email: wenidwiutami5@gmail.com

penelitian bahwa menurut ahli materi, ahli media, guru dan siswa menilai bahwa media wayang kartun Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi organ gerak hewan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Kartun, Organ Gerak Hewan.

Pendahuluan

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting ialah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk peserta didik pada taraf pendidikan sekolah dasar. Penggunaan media oleh guru menentukan bagaimana siswa akan merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung. Dalam penyampaian materi, guru harus menggunakan media yang cocok dengan materi yang akan dijelaskan tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA materi organ gerak. Salah satu media yang dapat digunakan pada materi organ gerak adalah wayang. Wayang memiliki macam-macam fungsi diantaranya sebagai media informasi, media pendidikan, dan hiburan (Gunarjo, 2011). Informasi berupa materi organ gerak yang dikemas sedemikian rupa menjadi lebih menarik untuk dipadukan dengan wayang.

Materi organ gerak pada hewan dijadikan sumber informasi, inti suatu cerita atau drama yang dibawakan oleh wayang. Wayang digunakan oleh guru yang berperan sebagai dalang ketika menyampaikan suatu cerita tersebut, dengan demikian pembelajaran akan lebih menarik. Darmansyah (2009) menegaskan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat, dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berfikirnya secara optimal. Wayang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Rakhmawati et al. (2013) memanfaatkan karakteristik wayang kulit sebagai media pembelajaran. Karakter fisik wayang kulit dijadikan sebagai media pembelajaran materi pewarisan sifat. Winarto (2014) mengembangkan media pembelajaran berupa wayang sains untuk menyampaikan pesan moral maupun konsep sains secara efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal terlihat bahwa pembelajaran kurang efektif. Metode dan media yang

begitu umum digunakan menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik. Guru masih menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi ketika menyampaikan materi. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang mengobrol sendiri, akhirnya siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang digunakan oleh guru untuk mengajar adalah media gambar. Siswa diperlihatkan gambar hewan dan guru meminta siswa untuk menebak organ gerak yang dimiliki oleh hewan tersebut. Hal ini menjadi kurang efektif karena siswa mendengar penjelasan dari guru melalui metode ceramah sehingga sedari awal mereka menggambarkan bentuk tersebut secara imajinatif. Lalu di akhir siswa menebak dari gambar yang diperlihatkan oleh guru. Gambar tersebut bisa saja berbeda dari imajinasi mereka selama guru menjelaskan materi tadi.

Pengembangan suatu media pembelajaran berbentuk gambar yang dapat digerakkan diharapkan siswa dapat lebih memahami materi organ gerak pada hewan. Media wayang merupakan sebuah gambar yang dapat digerakkan sehingga ketika menggunakan media wayang sedari awal penjelasan materi, siswa telah dapat melihat langsung dan mengetahui organ gerak hewan yang dimaksud. Media wayang juga dapat memberikan suasana belajar yang tidak monoton dan tidak membuat siswa menjadi bosan dan jenuh untuk belajar, siswa akan belajar sambil bermain.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Metode ADDIE adalah sebuah kerangka yang biasa digunakan oleh perancangan dan pengembang pelatihan. Metode ini terdiri dari lima fase yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Mulyatiningsih (2011) "model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan / R&D (*Research and Development*). Setyosari (2015) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan/R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Galang Bulan sejumlah 30 orang siswa. Teknik

sampling yang digunakan adalah teknik penarikan sampel jenuh (sampel sensus). Objek penelitian ini adalah media pembelajaran wayang kartun materi organ gerak hewan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi, ahli alat peraga, angket respon guru kelas V dan respon siswa kelas V sebagai pengguna produk.

Analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Angket tanggapan bersifat kuantitatif diolah dengan menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran. Skala disusun dalam bentuk suatu pertanyaan dan diikuti dengan empat respon, yaitu Tidak Setuju (skor 1), Kurang Setuju (skor 2), Setuju (skor 3), dan Sangat Setuju (skor 4) (Sugiyono, 2015). Analisis data dari angket berupa skor persentase. penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengkonversian skor menjadi persyaratan penilaian kelayakan ini terdiri dari 5 kriteria yaitu Sangat Kurang Layak (skor $\leq 20\%$), Kurang Layak (skor 21-40%), Cukup Layak (skor 41-60%), Layak (skor 61-80%), dan Sangat Layak (skor 81-100%) (Widoyoko, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah pembuatan dan pengembangan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan utama pengembangan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

Analyze

Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SDN Galang Bulan. Data yang diambil adalah mengenai kebutuhan penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran materi organ gerak hewan. Bersumber dari hasil pra penelitian di SDN Galang Bulan. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar materi organ gerak hewan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru masih menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi ketika menyampaikan materi. Guru kurang melibatkan

siswa dalam proses pembelajaran. Ini menyebabkan banyak siswa mengobrol sendiri, akhirnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar adalah media gambar. Siswa diperlihatkan gambar hewan dan guru meminta siswa untuk menebak organ gerak yang dimiliki oleh hewan tersebut. Ini menjadi kurang efektif karena siswa mendengar penjelasan dari guru melalui metode ceramah sehingga sedari awal mereka menggambarkan bentuk tersebut secara imajinatif. Lalu di akhir siswa menebak dari gambar yang diperlihatkan oleh guru. Gambar tersebut bisa saja berbeda dari imajinasi mereka selama guru menjelaskan materi tadi. Jadi penggunaan media gambar yang digunakan selama ini yaitu sebuah gambar di kertas yang tidak dapat digerakkan dirasa oleh siswa tidak menarik dan kurang komunikatif.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk gambar yang dapat digerakkan yaitu wayang kartun. Dengan media wayang kartun ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi organ gerak pada hewan. Media wayang merupakan sebuah gambar yang dapat digerakkan sehingga ketika menggunakan media wayang sedari awal penjelasan materi, siswa telah dapat melihat langsung dan mengetahui organ gerak hewan yang dimaksud. Media wayang juga dapat memberikan suasana belajar yang tidak monoton dan tidak membuat siswa menjadi bosan dan jenuh untuk belajar. Siswa akan belajar sambil bermain dan akan memperoleh banyak informasi yang lebih kaya dibandingkan dengan media gambar yang biasa mereka gunakan selama ini.

Design











Pada tahap ini merupakan langkah lanjutan setelah analisis. Setelah masalah-masalah dianalisis maka harus dicari solusi alternatif, dengan merancang sistem pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Adapun desain produk media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:



1. Media yang dikembangkan adalah media wayang kartun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi organ gerak hewan.
2. Media yang dibuat berupa gambar hewan yaitu ular, sapi, burung, siput, kancil dan kelinci.

Hasil analisis kebutuhan dijadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung. Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain dalam media pembelajaran Wayang Kartun. Pada tahap desain atau perancangan, langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Membuat wayang kartun hewan. Sumber gambar yang diambil dari internet lalu diprint, dan sumber gambar dari buku pelajaran, digambar gambar ulang menyesuaikan ukuran wayang. Bahan kertas agak tebal dan ditempelkan pada karton. Gambar wayang berada di dua sisi, sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan wayang menampilkan gambar
2. Menyusun materi cerita yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Materi cerita tentang kehidupan hewan ular, sapi, siput, burung, kancil, dan kelinci. Isi cerita disesuaikan dan disisipkan materi pelajaran yang ada dalam materi organ gerak hewan.

Tabel 1 Gambar Design Wayang Kartun untuk Pembelajaran Materi Organ Gerak Hewan

No	Wayang Tampak Depan	Wayang Tampak Belakang
1	 Gambar Hewan Ular	 Gambar Organ Gerak Ular
2	 Gambar Hewan Sapi	 Gambar Organ Gerak Sapi
3	 Gambar Hewan Siput	 Gambar Organ Gerak Siput
4	 Gambar Hewan Burung	 Gambar Organ Gerak Burung
5	 Gambar Hewan Kancil	 Gambar Organ Gerak Kancil

No	Wayang Tampak Depan	Wayang Tampak Belakang
6		
	Gambar Hewan Kelinci	Gambar Organ Gerak Kelinci

Development

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kualitas materi organ gerak hewan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi organ gerak

hewan yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tersebut. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Nilai	Keterangan
Materi	1	Materi sesuai dengan SK dan KD	4	Sangat Setuju
	2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Setuju
	3	Kesesuaian materi dengan evaluasi	3	Setuju
	4	Konsep materi benar dan tepat	3	Setuju
Penyajian	5	Kesesuaian media dengan materi	3	Setuju
	6	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Setuju
Kebahasaan	7	Kesantunan penggunaan bahasa	3	Setuju
	8	Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi	3	Setuju
Total Skor Penilaian			26	
Skor Persentase (%)			81,3 %	
Kelayakan			Sangat Layak	

Sumber: Data Primer (2022)

Berdasarkan tabel hasil penilaian validasi ahli materi di atas dapat diketahui dari perolehan total skor penilaian sebesar 26 poin dengan skor persentase validasi sebesar 81,3%. Dengan demikian maka materi organ gerak hewan yang dibuat termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media wayang kartun sebagai media pembelajaran. Ahli media dimohon untuk memberikan penilaian media wayang kartun yang dikembangkan sebagai media pembelajaran materi alat gerak hewan. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Validasi Ahli Media (Alat Peraga)

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor	Keterangan
Tampilan Media	1	Kemenarikan tampilan awal media wayang kartun	3	Setuju
	2	Pemilihan warna	3	Setuju
	3	Ukuran media wayang kartun	4	Sangat Setuju
	4	Media aman digunakan	4	Sangat Setuju
	5	Media tahan lama	3	Setuju
Konten Media	6	Sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	4	Sangat Setuju
	7	Konsep materi benar dan tepat	3	Setuju
	8	Ketepatan dialog dengan cerita	3	Setuju
Penyajian	9	Kesesuaian media dengan materi	3	Setuju

Aspek yang dinilai	No	Indikator	Skor	Keterangan
Manfaat Media	10	Kejelasan buku petunjuk penggunaan	3	Setuju
	11	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa	4	Sangat Setuju
	12	Kemampuan media meningkatkan pemahaman materi	4	Sangat Setuju
	13	Media dapat digunakan dalam jangka panjang	4	Sangat Setuju
Total Skor Penilaian			45	
Skor Persentase (%)			86,5 %	
Kelayakan			Sangat Layak	

Sumber: Data Primer (2022)

Berdasarkan tabel hasil penilaian validasi ahli media di atas dapat diketahui dari perolehan total skor penilaian sebesar 45 poin dengan skor persentase validasi sebesar 86,5%. Dengan demikian maka media wayang kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Revisi Design

Pada tahap ini setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Maka peneliti melakukan revisi hasil terhadap desain produk yang dikembangkan yaitu media wayang kartun berdasarkan masukan-masukan dan saran dari dosen validasi ahli materi maupun media tersebut. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Perubahan Perbaikan Desain Wayang Kartun

No	Sebelum diRevisi	Sesudah diRevisi
1		
	Warna wayang kurang menarik dan kaku.	Merubah warna wayang supaya lebih nyata.

Berdasarkan tabel di atas terdapat revisi guna memenuhi kelayakan produk. Selain perbaikan dari beberapa media, terdapat sedikit perbaikan terkait cerita yang akan digunakan untuk media wayang kartun pada ahli materi. Semua revisi materi sudah diperbaiki sesuai saran dan komentar. Sehingga produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan untuk diuji coba pada langkah selanjutnya.

Implementation

Uji Coba Respon Guru

Produk wayang kartun yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, selanjutnya dijadikan alat peraga untuk diuji coba pada guru. Uji coba respon guru melibatkan guru pengajar kelas V SDN Galang Bulan yang mengampu mata pelajaran IPA. Uji coba dilakukan untuk melihat respon guru dalam menggunakan wayang kartun sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran materi organ gerak hewan. Data hasil angket/tanggapan guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Angket/Tanggapan pada Uji Coba Respon Guru

No	Indikator	Nilai	Keterangan
1	Apakah anda setuju jika media wayang kartun digunakan di Sekolah Dasar?	4	Sangat Setuju
2	Apakah media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan anak sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	4	Sangat Setuju
3	Apakah media wayang kartun dapat membantu pembelajaran pada materi organ gerak hewan?	4	Sangat Setuju
4	Apakah desain media pembelajaran wayang kartun menarik?	3	Setuju
5	Adakah penjelasan cara penggunaan media wayang kartun?	4	Sangat Setuju
6	Apakah warna media wayang kartun menarik?	4	Sangat Setuju
7	Apakah media wayang kartun terjangkau?	4	Sangat Setuju
8	Apakah media wayang kartun bisa dipasarkan?	4	Sangat Setuju
9	Apakah media wayang kartun aman digunakan anak sekolah dasar?	4	Sangat Setuju
10	Apakah guru bisa memainkan media wayang kartun?	4	Sangat Setuju
Total Skor Penilaian			39
Skor Persentase (%)			97,5 %
Kelayakan			Sangat Layak

Sumber : Data Primer (2022)

Berdasarkan tabel hasil angket/tanggapan pada uji coba respon guru di atas didapatkan perolehan total skor penilaian sebesar 39 poin dengan skor persentase sebesar 97,5%. Dengan demikian maka guru menganggap bahwa media wayang kartun yang dikembangkan untuk pembelajaran materi organ gerak hewan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

dijadikan alat peraga untuk diuji coba pada siswa. Pada uji coba respon siswa melibatkan 30 orang siswa kelas V SDN Galang Bulan. Uji coba dilakukan untuk melihat respon siswa ketika belajar materi organ gerak hewan dengan wayang kartun sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran tersebut. Data hasil angket/tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Uji Coba Respon Siswa

Produk wayang kartun yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi, selanjutnya juga

Tabel 6 Hasil Angket/ Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Respon Siswa

No	Responden	Skor	Persentase (%)	Kelayakan
1	Responden 01	42	75,0	Layak
2	Responden 02	49	87,5	Sangat Layak
3	Responden 03	51	91,1	Sangat Layak
4	Responden 04	50	89,3	Sangat Layak
5	Responden 05	53	94,6	Sangat Layak
6	Responden 06	45	80,4	Layak
7	Responden 07	56	100	Sangat Layak
8	Responden 08	50	89,3	Sangat Layak
9	Responden 09	44	78,6	Layak
10	Responden 10	43	76,8	Layak
11	Responden 11	52	92,9	Sangat Layak
12	Responden 12	54	96,4	Sangat Layak
13	Responden 13	53	94,6	Sangat Layak
14	Responden 14	43	76,8	Layak
15	Responden 15	51	91,1	Sangat Layak
16	Responden 16	54	96,4	Sangat Layak
17	Responden 17	54	96,4	Sangat Layak

No	Responden	Skor	Persentase (%)	Kelayakan
18	Responden 18	43	76,8	Layak
19	Responden 19	36	64,3	Layak
20	Responden 20	53	94,6	Sangat Layak
21	Responden 21	56	100	Sangat Layak
22	Responden 22	48	85,7	Sangat Layak
23	Responden 23	52	92,9	Sangat Layak
24	Responden 24	54	96,4	Sangat Layak
25	Responden 25	49	87,5	Sangat Layak
26	Responden 26	53	94,6	Sangat Layak
27	Responden 27	56	100	Sangat Layak
28	Responden 28	50	89,3	Sangat Layak
29	Responden 29	49	87,5	Sangat Layak
30	Responden 30	52	92,9	Sangat Layak
Rata-Rata		49,8	89,0	Sangat Layak

Sumber : Data Primer (2022)

Berdasarkan tabel hasil angket/tanggapan siswa pada uji coba respon siswa yang melibatkan 30 responden, diperoleh skor rata-rata 49,8 atau persentase sebesar 89%. Dengan demikian siswa menganggap bahwa media wayang kartun "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran pada materi organ gerak hewan. Hasil tanggapan ini menunjukkan bahwa menurut siswa tampilan wayang kartun menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami sehingga siswa senang dan bersemangat belajar menggunakan media tersebut.

Evaluation

Pada tahap ini melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat siswa mencapai hasil yang baik. Berdasarkan tahapan implementasi wayang kulit mendapat respon yang baik dari guru dan siswa, namun tetap masih perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan guru dan siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa, didapatkan saran terhadap media pembelajaran wayang kartun yaitu gambar hewan pada wayang kartun perlu dibuat lebih menarik dengan warna-warna yang lebih terlihat hidup dan nyata. Para siswa juga berharap media wayang kartun ini tersedia di kelas atau di sekolah sehingga mereka juga dapat mencoba dan menggunakannya.

Kemudian peneliti telah mengetahui dari hasil validasi produk bahwa media pembelajaran wayang kartun ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari segi tanggapan guru dan siswa juga didapatkan hasil dan tanggapan yang sama bahwa

media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas V dengan mengambil materi organ gerak hewan. Berdasarkan analisis kinerja diketahui bahwa selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru masih menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi ketika menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar adalah media gambar yang tidak dapat digerakkan sehingga dirasa oleh siswa tidak menarik dan kurang komunikatif. Selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk gambar yang dapat digerakkan yaitu wayang kartun. Dengan media wayang kartun ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi organ gerak pada hewan dengan lebih baik.

Wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit, kayu, kardus atau karton dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional. Sedangkan kartun merupakan bentuk gambar penampilan yang lucu, lukisan atau karikatur tentang orang, hewan atau lain-lain yang berkaitan dengan keadaan tertentu. Wayang kartun terdiri atas suatu bentuk potongan kertas yang diikat pada sebuah batang. Kesederhanaan dari pembuatan dan kemenarikan permainannya menyebabkan wayang kartun mudah diadaptasikan dalam penggunaannya di tingkat sekolah dasar (Akmaliah, 2009).

Proses desain pengembangan media wayang kartun dilakukan menggunakan bahan kertas karton kemudian digambar dan diwarnai sesuai karakter hewan tersebut. Gambar hewan yang digunakan

adalah gambar ular, sapi, siput, burung, kancil, dan kelinci. Gambar hewan ini dipilih karena hewan-hewan tersebut sangat familiar dalam kehidupan siswa yang tinggal di wilayah pedesaan. Sebagian besar siswa tahu dan pernah melihat langsung hewan tersebut sehingga siswa mudah membayangkan bagaimana hewan-hewan tersebut bergerak menggunakan organ geraknya. Gambar wayang berada di dua sisi. Sisi depan wayang menampilkan gambar hewan sesuai bentuknya di dunia nyata dan sisi belakang wayang menampilkan gambar organ gerak hewan. Kemudian dipasang kayu untuk pemegang saat dimainkan. Organ gerak hewan dibuatkan bagian terpisah lalu disambung dan diberi kayu agar organ gerak ini dapat digerakkan layaknya wayang.

Media wayang merupakan sebuah gambar yang dapat digerakkan sehingga ketika menggunakan media wayang sedari awal penjelasan materi, siswa telah dapat melihat langsung dan mengetahui organ gerak hewan yang dimaksud. Media wayang juga dapat memberikan suasana belajar yang tidak monoton dan tidak membuat siswa menjadi bosan dan jenuh untuk belajar. Sebagaimana pendapat Darmansyah (2009) bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan mempertinggi daya ingat.

Peneliti juga menyusun materi cerita yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Materi cerita tentang kehidupan hewan ular, sapi, siput, burung, kancil, dan kelinci. Isi cerita disesuaikan dan disisipkan materi pelajaran yang ada dalam materi organ gerak hewan. Siswa akan belajar sambil bermain dan akan memperoleh banyak informasi yang lebih kaya dibandingkan dengan media gambar yang biasa mereka gunakan selama ini. Hal ini sebagaimana pendapat Gunarjo (2011) bahwa Wayang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Wayang kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Peserta didik akan lebih berminat melihat kartun guna memperoleh informasi dari objek yang diinginkan, daripada harus membaca dan mendengarkan (Andreas, 2019).

Tahap design atau perancangan dilakukan penyusunan dalam bentuk media wayang kartun dan perancangan instrument. Penyusunan desain dilakukan agar peneliti secara garis besar dapat mengetahui bagaimana media pembelajaran akan dibuat, penyusunan yaitu mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai dari menentukan materi, gambar-gambar, mendesain media serta merangkai media wayang kartun. Sedangkan perancangan instrument dimaksudkan untuk menyusun angket untuk mengevaluasi media yang telah dibuat.

Desain media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh pakar atau validator sebelum diuji coba. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kualitas materi organ gerak hewan yang digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai didasarkan pada materi, penyajian dan kebahasaan dengan 8 indikator. Hasil penilaian ahli materi didapatkan skor persentase validasi sebesar 81,3%, artinya materi organ gerak hewan yang dibuat sudah Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media wayang kartun sebagai media pembelajaran. Aspek yang dinilai didasarkan pada tampilan media, konten media, penyajian dan manfaat media dengan 13 indikator. Hasil penilaian ahli media didapatkan skor persentase validasi sebesar 86,5%, artinya media wayang kartun yang dibuat sudah Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil revisi oleh pakar atau validator ahli materi terdapat sedikit perbaikan terkait cerita yang akan digunakan untuk media wayang kartun. Isi cerita disarankan untuk lebih disesuaikan lagi dengan isi materi organ gerak hewan. Hasil revisi ahli media dilakukan perbaikan pada gambar wayang kartun dan desain organ gerak hewan agar tidak hanya berbentuk gambar tapi juga dapat digerakkan. Pada gambar hewan burung, warna wayang diminta untuk diubah supaya terlihat lebih menarik dan lebih nyata. Adanya perbaikan agar media wayang kartun ini dapat lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Semua revisi materi sudah diperbaiki sesuai saran dan komentar. Sehingga produk peneliti yang dikembangkan sudah baik dan valid untuk diimplementasikan.

Pada tahap implementasi media pembelajaran dilakukan uji coba media wayang kartun sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa. Implementasi dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa tentang media wayang kartun yang digunakan dalam pembelajaran materi organ gerak hewan. Pada uji coba respon guru melibatkan guru pengajar kelas V SDN Galang Bulan yang mengampu mata pelajaran IPA. Respon guru dinilai berdasarkan 10 indikator. Hasil yang didapat bahwa guru menjawab Sangat Setuju pada 9 indikator dan menjawab Setuju pada 1 indikator. Hasil perolehan skor persentase respon guru sebesar 97,5% yang artinya guru menilai bahwa media wayang kartun Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi organ gerak hewan.

Uji coba respon siswa melibatkan 30 orang siswa kelas V SDN Galang Bulan. Uji coba dilakukan untuk melihat respon siswa ketika belajar materi organ gerak hewan dengan wayang kartun sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran tersebut. Respon

siswa dinilai berdasarkan 14 indikator. Hasil respon siswa didapat 23 orang siswa menyatakan Sangat Layak dan 7 orang siswa menyatakan Layak. Hasil perolehan skor persentase respon siswa sebesar 89% yang artinya siswa menilai bahwa media wayang kartun Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi organ gerak hewan. Hasil tanggapan ini menunjukkan bahwa menurut siswa tampilan wayang kartun menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami sehingga siswa senang dan bersemangat belajar menggunakan media tersebut.

Berdasarkan tahapan implementasi wayang kulit mendapat respon yang baik dari guru dan siswa, namun masih perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan guru dan siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa, didapatkan saran terhadap media pembelajaran wayang kartun yaitu gambar hewan pada wayang kartun perlu dibuat lebih menarik dengan warna-warna yang lebih terlihat hidup dan nyata. Siswa juga berharap media wayang kartun tersedia di kelas atau di sekolah sehingga mereka juga dapat mencoba dan menggunakannya.

Hasil evaluasi peneliti bahwa penggunaan wayang kartun sebagai media pembelajaran organ gerak pada hewan merupakan inovasi yang menarik bagi guru dan siswa. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira, mengarahkan siswa untuk berkomunikasi, menggugah emosi dan sikap siswa, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. Penggunaan wayang yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide, media yang mudah dibuat, murah, bentuknya unik dan menarik, mengasah kreativitas dan mudah dalam penggunaannya. Wayang kartun merupakan solusi yang penting terhadap permasalahan pembelajaran organ gerak pada hewan. Pemanfaatan media wayang untuk mengajarkan materi organ gerak pada hewan merupakan suatu inovasi yang dapat digunakan oleh guru.

Kesimpulan

Proses desain pengembangan media wayang kartun dilakukan menggunakan bahan kertas karton kemudian digambar dan diwarnai sesuai karakter hewan tersebut. Gambar hewan yang digunakan adalah gambar ular, sapi, siput, burung, kancil, dan kelinci. Gambar wayang berada di dua sisi. Sisi depan

wayang menampilkan gambar hewan sesuai bentuknya di dunia nyata dan sisi belakang wayang menampilkan gambar organ gerak hewan. Kemudian dipasang kayu untuk pemegang saat dimainkan. Organ gerak hewan dibuatkan bagian terpisah lalu disambung dan diberi kayu agar organ gerak ini dapat digerakkan layaknya wayang. Lalu dibuat materi cerita yang disesuaikan dan disisipkan materi pelajaran yang ada dalam materi organ gerak hewan. Validasi ahli materi dan media dilakukan dengan melihat pengembangan kualitas materi organ gerak hewan dan media wayang kartun yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi didapatkan skor persentase validasi sebesar 81,3% yang berarti bahwa materi organ gerak hewan yang dibuat sudah Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli media didapatkan skor persentase validasi sebesar 86,5% yang berarti bahwa media wayang kartun yang dibuat sudah Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan pembuatan media pembelajaran wayang kartun pada materi organ gerak hewan didasarkan pada respon guru dan siswa. Hasil perolehan skor persentase respon guru sebesar 97,5% yang artinya guru menilai bahwa media wayang kartun Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi organ gerak hewan. Hasil perolehan skor persentase respon siswa sebesar 89% yang artinya siswa menilai bahwa media wayang kartun Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi organ gerak hewan.

Referensi

- Akmaliyah, Dita. 2009. *Wayang Kartun sebagai Media Peningkatan Mengekspresikan Pikiran dan Perasaan Melalui Kegiatan Bercerita Pada Siswa VII A SMP Negeri 1 Kangkung Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Andrean, S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD/MI Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Darmansyah. 2009. *Pembelajaran Menggunakan Sisipan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Kependidikan 10 (1): 31-41.
- Gunarjo, N. 2011. *Wayang sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Diseminasi Informasi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Rakhmawati Y, Putri A & Merya W. 2013. *Using Leather Puppets As Local Wisdom Based Learning Media for Teaching The Material of Heredity of The Natural Sciences Subject for Grade IX Students*. Pelita VIII (2): 164176.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarto. 2014. *Pengembangan "Wayang Sains" untuk Meningkatkan Orkestrasi Pembelajaran IPA*. dalam : *Prosiding Seminar Nasional TEQIP (Teachers Quality Improvement Program) dengan tema "Membangun Karakter Bangsa melalui Pembelajaran Bermakna TEQIP"*. Universitas Negeri Malang, 1 Desember 2014.