

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU
KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo



Oleh

SITTI MUNAWWARA MASSE

17.0205.0114

IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU
KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo



Oleh

SITTI MUNAWWARA MASSE

17.0205.0114

IAIN PALOPO

Pembimbing :

- 1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**
- 2. Hisbullah, S.Pd, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara”.

Yang ditulis oleh :

Nama : Sitti Munawwara Masse
NIM : 17.0205.0114
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
NIP. 198400817 200901 1 018

Pembimbing II



Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2001078701

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sitti Munawwara Masse

NIM : 17.0205.0114

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

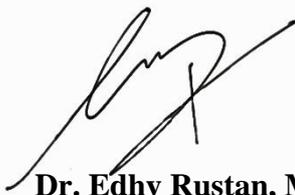
Judul : Pengembangan Media Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada
Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin
Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

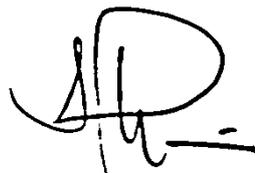
Pembimbing I



Dr. Edhy Rustan, M.Pd.

NIP. 198400817 200901 1 018

Pembimbing II



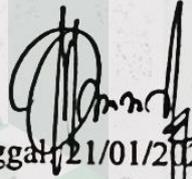
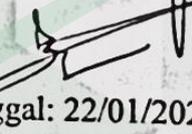
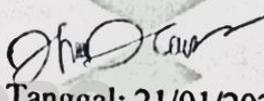
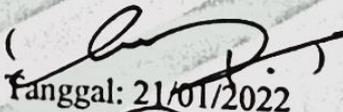
Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078701

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi Berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.* yang ditulis oleh Sitti Munawwara Masse, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17.0205.0114, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian hari Rabu 17 November 2021, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *Munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Mirawati, S.Pd.,M.Pd.
Ketua Sidang ()
Tanggal: 21/01/2022
2. Dr. H. Bulu', M.Ag.
Penguji I ()
Tanggal: 22/01/2022
3. Ahmad Munawir, S.Pd.,M.Pd
Penguji II ()
Tanggal: 21/01/2022
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Pembimbing I ()
Tanggal: 21/01/2022
5. Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.
Pembimbing II ()
Tanggal: 21/01/2022

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

Yang ditulis oleh

Nama : Sitti Munawwara Masse

Nim : 17.0205.0114

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

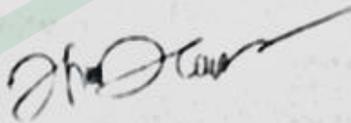
Palopo

Januari 2022

Penguji I

Penguji II


Dr. H. Bulu' M.Ag.
NIP. 19551108 198203 1 002


Ahmad Munawir, S.Pd. M.Pd.
NIP. 199 30911 2011903 1 018

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lampiran :

Hal : Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di-

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

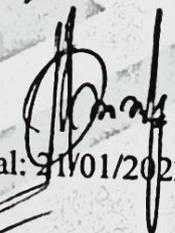
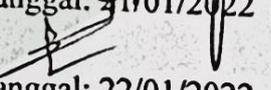
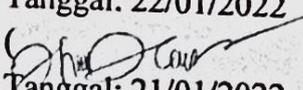
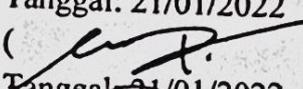
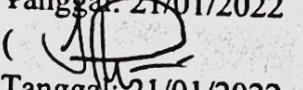
Setelah menelaah naskah perbaikan seminar hasil terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sitti Munawwara Masse
NIM : 17.0205.0114
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah*

Wassalamualaikum Wr.Wb

1. Mirawati, S.Pd.,M.Pd.
Ketua Sidang
2. Dr. H. Bulu', M.Ag.
Penguji I
3. Ahmad Munawir, S.Pd.M.Pd.
Penguji II
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Pembimbing I
5. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II

()
Tanggal: 21/01/2022
()
Tanggal: 22/01/2022
()
Tanggal: 21/01/2022
()
Tanggal: 21/01/2022
()
Tanggal: 21/01/2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Munawwara Masse
NIM : 17 0205 0114
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi, adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang di tunjukan sumbernya, segala kekeliruan yang adan di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 18 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Sitti Munawwara Masse

NIM 17 0205 0114

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara*" yang ditulis oleh Sitti Munawwara Masse Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17.0205.0114, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 18 Januari 2022, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 18 Januari 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mimawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Dr. H. Bulu', M.Ag. | Penguji I | (.....) |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui :

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014

a.n. Ketua Program Studi
Sekertaris Prodi



Mirawati S.Pd., M.Pd.
NIDN. 200304850

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ . وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ . سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, Sholawat serta salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada kepada Nabi Besar Muhammad saw. Sehingga penyusunan Skripsi dapat selesai di waktu yang tepat. skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara” setelah melalui proses yang panjang.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Alm. Masdir Berahima, dan Ibunda Aslinda yang telah mengasuh, mendidik, membesarkan, dengan kasih dan sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, yang selalu dan tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada peneliti dan untuk saudara dan saudari yang tersayang Muhammad Asdar M, Hasma M, S.Kom., Sitti Rahma

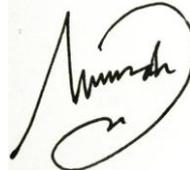
M, S.Pd., Sitti Rahmi M, S.Pd., Abdul Rahman M, Muhammad Thoyib M yang telah mendidik dan menasehati peneliti menjadi lebih baik dan membuat semangat yang membara untuk menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.
4. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd., dan Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., Bapak Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen penelitian penulis.
6. Bapak Arwan Wiratman, M.Pd., Bapak Dr. Andi Muhammad Ajiguna, M.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
7. Ibu Masni dan Ibu Rafika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
8. Ibu Suharti, S.Pd.SD, Kepala Sekolah MI Al-Mujahidin Baku-Baku dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teman-teman yang saya banggakan Winda Wulandari, S.Pd., Feby Mulia Rahma, Napsul Mutmainnah Ribhan, S.Pd., Nurhasanah, S.Pd., Nugrah Iskandar S.Pd., Resky Amalia Nirmalasari, Muallim, Faisal, Nurul Hikmah, Sulfa Fatima, yang telah membantu saya dalam segala hal apapun.

Palopo, 18 Januari 2022

Peneliti,



SITTI MUNAWWARA MASSE

NIM 17.0205.0107

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah

ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha’	‘	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah (ة) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ()

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauła*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ...َ ي	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*
 رَمَى : *rāmā*
 قِيلَ : *qīla*
 يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقَّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعِمُّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata , istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari

perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullāh* اللَّهُبِأ *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang

penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān
Nasīr Hāmid Abū Zayd
Al-Tūfī
Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
PERSETUJUAN PENGUJI	vi
NOTA DINAS TIM PENGUJI	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	viii
HALAMAN PENGESAHAN	ix
PRAKATA	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR AYAT	xxiii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk	7
F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
B. Landasan Teori	11
C. Kerangka Pikir	17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	18
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
C. Subjek dan Objek Penelitian	20
D. Prosedur Pengembangan	20
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	21
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	21
3. Tahap Validasi Ahli	21
4. Tahap Pembuatan Produk Akhir	22
E. Sumber Data	22
F. Teknik Pengumpulan Data	22
G. Teknik Analisis Data	25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan Hasil Penelitian	41

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	45
B. Saran	46

DAFTAR PUSTAKA	47
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	49
--------------------------------	-----------

DAFTAR AYAT

Ayat Al-isra'/17:24	1
Ayat Al-hujurat/49:13	4



IAIN PALOPO

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan Penelitian	19
Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrumen Analisis Kebutuhan	24
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validitas	26
Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Media Wayang Figur Kedaerahan	33
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan	34
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Pengembangan Media Wayang Figur Kedaerahan	35
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Materi Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan	36
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil kevalidan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan	38
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Pengembangan Media Wayang Figur Kedaerahan	39
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Materi Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan	40

IAIN PALOPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Model ADDIE	17
Gambar 3.1 Peta Google Maps Lokasi MI Al-Mujahidin Baku-Baku	19
Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Media Wayang Figur Kedaerahan	31
Gambar 4.2 Bagan Penjabaran Komponen Media Pembelajaran	32



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Sitti Munawwarah Masse., 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (1) Edhy Rustan dan Pembimbing (2) Hisbullah.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema Hidup Rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana analisis kebutuhan media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara; bagaimana rancangan media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara; bagaimana hasil validitas media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini bertujuan: untuk menganalisis kebutuhan media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara; mengetahui rancangan media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara dan untuk mengetahui hasil validitas media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 3 tahap yaitu: (1) tahap analysis, (2) tahap design, dan (3) tahap development. Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku, yang bertindak sebagai subjek penelitian adalah peserta kelas II yang berjumlah 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes dan validasi. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus Presentase dan observasi menggunakan analisis statistik deksriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis wayang figur kedaerahan dikatakan sangat valid oleh 3 validator dengan beberapa kali revisi melalui komentar dan saran dari validator. Hasil rekapitulasi validitas terhadap media ajar berupa wayang figur dapat diperoleh nilai 100 kategori sangat valid. Kemudian media ajar berupa wayang figur kedaerahan ini dikatakan efektif dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik, dimana hasil dari lembar tes yaitu 84% masuk dalam kategori valid. Dengan demikian penelitian ini perlu disosialisasikan sehingga dapat menjadi pertimbangan di sekolah dalam meningkatkan keefektifan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa wayang figur kedaerahan.

kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan juga dapat mengembangkan keefektifan kepribadian, kecerdasan serta spiritual keagamaan peserta didik. Selain itu pendidikan juga dapat meningkatkan potensi dan kemampuan yang ada pada diri masing-masing peserta didik.¹ Seperti yang dijelaskan dalam QS. al-isra/17:24.

وَآخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ أَرْحَمُهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

Terjemahnya:

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku! kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".²

Fungsi pendidikan ialah untuk memanusiakan manusia maka dari itu pendidikan merupakan usaha yang harus ditempuh dalam meningkatkan pengetahuan yang dapat diperoleh dari lembaga formal dan nonformal, adapun contoh pendidikan formal dimulai dari tingkatan bawah atau biasa disebut TK, SD, SMP, SMA dan tingkat atas, sedangkan pendidikan nonformal yaitu pendidikan yang didapat dari lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat, itu membuktikan bahwa pendidikan dapat ditemukan disekolah maupun diluar sekolah.

¹Baris Dervis, “Seminar Internasional riksa bahasa XII, *Journal of Chemical Information and Modeling*”, 2013, LIII <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

²Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Bandung : 2020), h. 282.

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعَمَلِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعَمَلِ, وَمَنْ
أَرَادَهُمْ فَعَلَيْهِ بِالْعَمَلِ.

Artinya:

“Barangsiapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan akhirat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu”. (HR. Tirmidzi)

Selain dalam Alqur’an yang menyatakan bahwa pentingnya pendidikan terdapat juga dalam hadis, Rasulullah saw sebagai seorang guru dan pendidik. Rasulullah Saw menggunakan rumah al-arqam bin abil arqam sebagai pusat lembaga pendidikan. Rasulullah memanfaatkan tawanan perang untuk mengajarkan tulis baca kepada ummat Islam. Rasulullah mengirim para sahabat ke berbagai daerah yang baru memeluk Islam.³ Pendidikan yaitu suatu proses pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pembahasan diatas ada berapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan diantaranya yaitu penyediaan bahan ajar berupa media pembelajaran. Adapun pentingnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar tidak hanya berpengaruh kepada guru tetapi juga mempunyai pengaruh besar terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena

³Wajidi Sayadi, *Hadis Tarbawi*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2009). h. 29.

potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan media pembelajaran atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁴

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku pada tanggal 25 Oktober 2020, adapun permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tematik pada materi hidup rukun yaitu kegiatan belajar mengajar guru masih tergolong rendah sehingga menyebabkan siswa tidak tertarik dalam pembelajaran. Pendidik tersebut hanya menggunakan buku pegangan guru dan belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan kurangnya kegiatan belajar mengajar adalah salah satunya yaitu Media. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru.⁵

⁴Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada", (2011) h. 25, jurnal.stajalhidayahbogor.ac.id.

⁵Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku, pada tanggal 25 oktober 2020

Hidup rukun diperlukan seperti yang dijelaskan dalam QS. al-hujurat/49:13.

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلٍ لِتَعَارَفُوْۤا ۗ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ حَمِيْمٌ ﴿١٣﴾

Terjemahnya :

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”.⁶

Berkaitan dengan masalah diatas, peneliti memberikan solusi untuk menyediakan bahan ajar berupa media yang membantu proses penerapan pembelajaran di kelas. Dengan adanya media dapat membantu dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran dan mempermudah seorang pendidik dalam proses belajar mengajar karena media itu sudah dirancang seperti wayang figur kedaerahan sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.”

⁶ Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya, (Bandung : 2020), h. 515.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara?
2. Bagaimanakah rancangan produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara?
3. Bagaimanakah hasil validitas produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.
2. Menyusun rancangan media pengembangan berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

3. Mendapatkan hasil validitas media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dihasilkan penelitian ini baik manfaat teoretis maupun manfaat secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran pada peserta didik, kaitannya dengan kegiatan proses belajar mengajar agar dapat mengembangkan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis yang dikemukakan, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah: sebagai bahan masukan mengenai pentingnya menggunakan media wayang figur kedaerahan sebagai bahan untuk proses pembelajaran.
- b. Bagi guru: sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan penerapan wayang figur kedaerahan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi orang tua: sebagai bahan masukan dalam mendorong anaknya untuk meningkatkan proses belajar dengan menggunakan media wayang figur kedaerahan.

- d. Bagi siswa: hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan pemahaman tentang bagaimana hidup rukun.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa. Adapun beberapa spesifikasi produk yang diharapkan antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan ini diperuntukkan bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku di Luwu Utara sebagai sumber belajar tambahan yang digunakan oleh seorang pengajar untuk memberikan materi kepada siswa dengan inovatif. Media juga dapat digunakan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran antara peserta didik dan pendidik.
2. Materi yang dipilih yaitu Tema 1 Hidup Rukun SubTema 3 Hidup Rukun Disekolah. Dengan materi ini membantu peserta didik dan pendidik menerapkan bagaimana hidup rukun di sekolah dengan baik.
3. Wayang figur kedaerahan dijadikan sebagai media untuk membantu pendidik agar mudah menerapkan dan mengajarkan materi hidup rukun di sekolah.
4. Produk berbentuk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa diantaranya sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya sumber belajar berupa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan di MI Al-Mujahidin Baku-Baku.
- b. Siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan mudah dipahami sehingga berkesan bagi siswa.
- c. Adanya produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa membutuhkan waktu yang lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan terbatas yang mundur dari target yang telah ditentukan akibat wabah Covid-19.
- b. Pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan dana dan waktu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bukanlah penelitian yang baru, ada banyak peneliti membahas mengenai permasalahan yang sama namun dari sudut pandangan yang berbeda. Begitupun juga dalam hasil penelitian yang mereka lakukan juga berbeda. Adapun yang membahas penelitian tentang media pembelajaran menggunakan wayang figur kedaerahan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti berjudul “Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019”⁷ menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran bercerita dengan menggunakan media wayang fantasi dapat mengembangkan kemampuan membaca anak. Adapun persamaannya adalah dalam teknik pengumpulan data menggunakan tes wawancara sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Subekti berjudul “Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK PKK Sendangagung Minggir Sleman”⁸ menemukan

⁷Winda Syawalana Febriyanti, ‘Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019’, 2018.

⁸Wening Indah Subekti, ‘Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK PKK Sendangagung Minggir Sleman’, 2016.

bahwa penggunaan metode bercerita media wayang perca dapat meningkatkan pengetahuan moral anak Kelompok B3 di TK PKK Sendangagung Minggir Sleman. Adapun persamaannya adalah dalam penelitiannya menggunakan media wayang dalam meningkatkan pengetahuan anak sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kusyari, Sutrisno, & Endah, berjudul “Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang”⁹ menemukan hasil bahwa metode demonstrasi berbantu media wayang kartun berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN Pandean Lamper Semarang. Adapun persamaannya adalah dalam penelitiannya menggunakan media wayang terhadap hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas terlihat pula persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang diteliti penulis. Adapun persamaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Setyanto dkk, sama-sama mengembangkan media. Adapun perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan terlihat pada Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN. Penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah tentang pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah

⁹A'isatul Munawaroh Kusyari, 'Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang', 2017.

pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-mujahidin baku-baku.

B. Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dimana diketahui penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menghasilkan sebuah produk. Pengembangan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan.

1. Media Wayang Figur

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.¹⁰ Perantara atau pengantar yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan dari sumber-sumber yang dimilikinya. Media pembelajaran juga dapat menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan menambah gairah dan motivasi belajar siswa.¹¹

b. Wayang Figur

Wayang merupakan media pendidikan, karena ditinjau dari segi isinya banyak memberikan ajaran-ajaran kepada manusia, baik manusia sebagai individu maupun manusia sebagai masyarakat. Selain itu wayang juga merupakan jati diri

¹⁰Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada“, (2011), h.3, jurnal.staialhidayahbogor.ac.id.

¹¹Rizki Oktavianti & Agus Wiyanto, Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar WayangHewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD, (Mimbar SekolahDasar 1 (1), 2014), hlm. 65-70. Jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-

bangsa yang di dalamnya terdapat berbagai jenis seni, seperti seni rupa, seni music, seni tari dan seni drama. Kesenian wayang harus dilestarikan agar tidak punah.

Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Sangat besar sekali kegunaan wayang, oleh karena itu wayang perlu dilestarikan dan dikembangkan, terutama wayang figur yang saat ini sudah sangat sulit dijumpai.¹² Beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Wayang Figur adalah media pembelajaran yang berbentuk wayang figur yang memiliki tujuan untuk membantu peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Tahapan-Tahapan Media Pembelajaran Wayang Figur

Tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

- 1) Melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator, membaca buku sumber yang berkaitan dengan media pembelajaran.
- 2) Mengkaji materi sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media wayang figur.
- 3) Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media wayang figur.
- 4) Melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing.

¹²Asyhari Rafsanjani, '*Figur-Figur Wayang Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*', Semarang (2014), h.35-36. (journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti).

- 5) Membuat prototipe media wayang figur. Dalam membuat media, Penulis membutuhkan bahan triplex, kertas, kuas cat, kayu bambu, cat, pensil/spidol, lem, gunting, baut, gergaji kecil, dan pisau.
- 6) Melakukan validasi media wayang kepada ahli produk dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dalam pembelajaran.
- 7) Menyusun buku panduan cara membuat dan penggunaan media pembelajaran wayang figur.

Berbagai pemaparan penulis menyimpulkan bahwa media wayang figur adalah alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang digerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar figur. Jadi media wayang dalam media pendidikan sangat penting sekali perannya sehingga wayang perlu dilestarikan dengan diperkenalkan sejak dini.

d. Komponen-Komponen Media Wayang Figur

Berikut format penyusunan media wayang figur:

- 1) Gambar adat kedaerahan (luwu, bugis, jawa), yang akan di print dengan kertas
- 2) Triplex, sebagai alas untuk mencetak gambar
- 3) Pensil, digunakan untuk mencetak gambar diatas triplex dengan lapisan gambar yang sudah di print
- 4) Pulpen, digunakan untuk menggambar ulang hasil cetakan pensil di triplex
- 5) Gergaji kecil dan pisau catter, digunakan untuk memotong triplex bentuk tangan dan badan sesuai gambar yang telah di cetak

- 6) Cat warna (merah, kuning, putih, hitam, coklat), dengan mencampur warna akan menghasilkan warna lain sehingga bisa di gunakan untuk mengecat triplex sesuai warna yang diinginkan
- 7) Kuas lukis, digunakan untuk melukis wajah wayang dan bagian yang membutuhkan kuas lukis
- 8) Kuas cat, digunakan untuk mengecat warna kulit dan warna baju
- 9) Baut, untuk menyatukan bagian tangan dan bahu agar bisa bergerak
- 10) Bambu dan lem fox digunakan untuk menempelkan di belakang tangan bagian bawah agar bisa digunakan untuk menggerakkan tangan wayang.

2. Hidup Rukun

a. Pengertian Hidup Rukun

Hidup rukun adalah sikap menjaga hubungan baik dengan sesama. Hubungan baik dapat tercapai jika individu memahami etika dalam pergaulan di rumah, sekolah, atau masyarakat. Apa yang dilakukan oleh individu akan berdampak pada individu itu sendiri. Hidup rukun juga sangat berdampak bagi setiap seseorang.

hidup rukun yaitu “Hidup rukun berarti saling menghormati, hidup rukun berarti menyayangi, dan menjauhi perselisihan”. Jika seseorang menghormati orang lain, maka orang lain pun akan menghormati orang tersebut. Jika seseorang sayang terhadap orang lain, maka orang lain pun akan sayang terhadap individu tersebut. Sebaliknya, jika individu berbuat tidak baik terhadap orang lain, maka

orang lain tidak akan menyukainya dan cenderung menjauhinya.¹³ Menurut Nuruddin, pengertian dari hidup rukun yaitu “Hidup rukun adalah hidup saling menghormati, menghargai dan tidak saling bertengkar”.¹⁴

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hidup rukun dapat terjadi jika individu dapat melakukan hubungan baik dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hubungan yang baik dapat dilakukan dengan cara saling menghormati, menyayangi, dan tidak saling menyakiti satu sama lain.

Kerukunan menurut islam adalah Ukhuwwah pada mulanya berarti ”persamaan dan keserasian dalam banyak hal”. Karenanya, persamaan dalam keturunan mengakibatkan persaudaraan, persamaan dalam sifat-sifat juga mengakibatkan persaudaraan. Saudara dalam arti sebangsa, walaupun tidak seagama, seperti dalam Hadist sebagai berikut :

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مَسْلَمَةَ بْنِ قَعْنَبٍ حَدَّثَنَا دَاوُدُ يَعْنِي ابْنَ قَيْسٍ عَنْ أَبِي سَعِيدٍ مَوْلَى عَامِرِ بْنِ كُرَيْزٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَا تَحَاسَدُوا وَلَا تَنَاجَشُوا وَلَا تَبَاغَضُوا وَلَا تَدَابَرُوا وَلَا يَبِغْ بَعْضُكُمْ عَلَى بَعْضٍ وَكُونُوا عِبَادَ اللَّهِ إِخْوَانًا الْمُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ لَا يَظْلِمُهُ وَلَا يَخْذُلُهُ وَلَا يَحْقِرُهُ التَّقْوَى هَاهُنَا وَيُشِيرُ إِلَى صَدْرِهِ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ بِحَسَبِ امْرِيٍّ مِنَ الشَّرِّ أَنْ يَحْقِرَ أَخَاهُ الْمُسْلِمَ كُلُّ الْمُسْلِمِ عَلَى الْمُسْلِمِ حَرَامٌ دَمُهُ وَمَالُهُ وَعِرْضُهُ. (رواه مسلم).

¹³Sutedjo, Alex Muryadi dan M. Sunarto, 'Terampil dan Cerdas Pendidikan Kewarganegaraan', (Jakarta: Pusat Perbukuan.2009), h. 5.

¹⁴Nuruddin, Parman dan Eko Setiawan. Pendidikan Kewarganegaraan 2, (Jakarta: Pusat Perbukuan.2009), h. 5.

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami 'Abdullah bin Maslamah bin Qa'nab; Telah menceritakan kepada kami Dawud yaitu Ibnu Qais dari Abu Sa'id budak 'Amir bin Kuraiz dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: 'Janganlah kalian saling mendengki, saling memfitnah, saling membenci, dan saling memusuhi. Janganlah ada seseorang di antara kalian yang berjual beli sesuatu yang masih dalam penawaran muslim lainnya dan jadilah kalian hamba-hamba Allah yang saling bersaudara. Muslim yang satu dengan muslim yang lainnya adalah bersaudara tidak boleh menyakiti, merendahkan, ataupun menghina. Takwa itu ada di sini (Rasulullah menunjuk dadanya), Beliau mengucapkannya sebanyak tiga kali. Seseorang telah dianggap berbuat jahat apabila ia menghina saudaranya sesama muslim. Muslim yang satu dengan yang lainnya haram darahnya, hartanya, dan kehormatannya." (HR. Muslim).¹⁵

حَدَّثَنَا ابْنُ الْمُبَارَكِ وَابْنُ إِدْرِيسَ وَأَبُو أُسَامَةَ كُلُّهُمْ عَنْ بُرَيْدٍ عَنْ أَبِي بُرْدَةَ
عَنْ أَبِي مُوسَى قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ
كَالْبُنْيَانِ يَتَدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا. (رواه مسلم).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Ibnu Al Mubarak dan Ibnu Idris serta Abu Usamah seluruhnya dari Buraid dari Abu Burdah dari Abu Musa dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Orang mukmin yang satu dengan mukmin yang lain bagaikan satu bangunan, satu dengan yang lainnya saling mengokohkan. (HR. Muslim).¹⁶

Manfaat hidup rukun ada lima yaitu sebagai berikut:

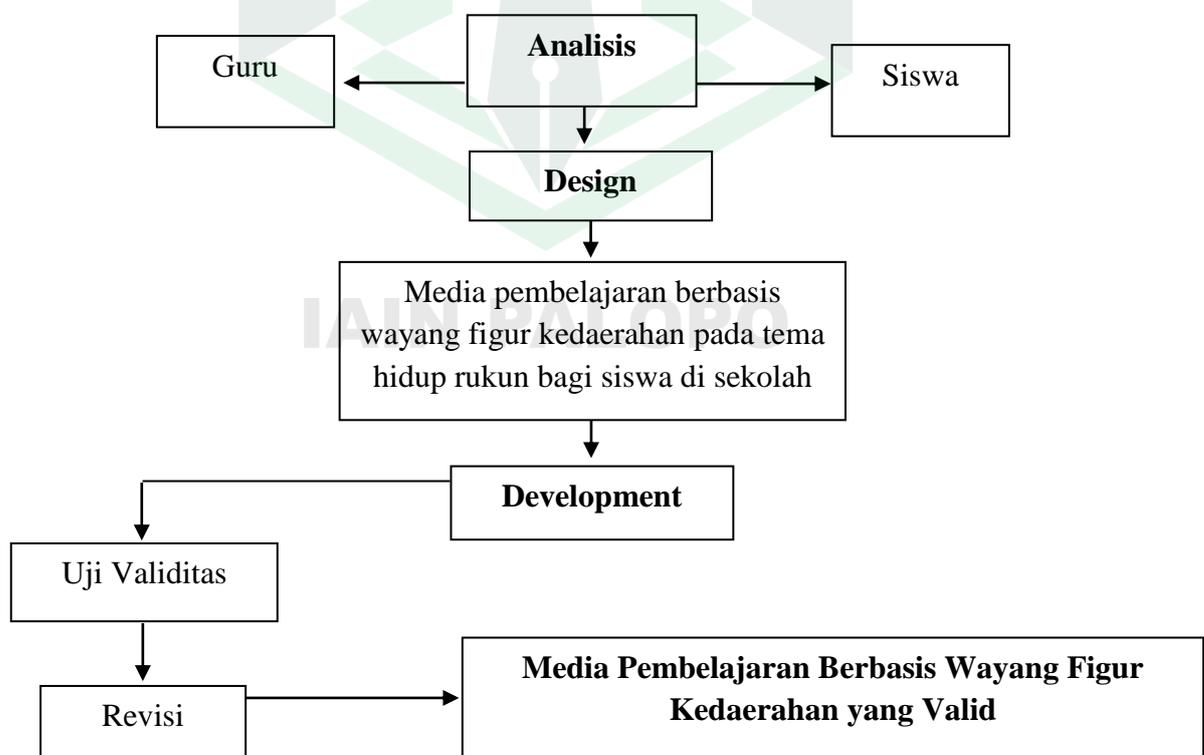
- 1) Tidak akan terjadi pertengkaran dan perselisihan.
- 2) Menciptakan rasa persatuan dan kesatuan bangsa.
- 3) Menciptakan rasa aman dan damai.
- 4) Memiliki banyak teman.
- 5) Hidup menjadi aman dan damai.

¹⁵Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. AlBir wa Shilah Wal Adab, Juz. 2, No. 2564, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1993 M), h. 517.

¹⁶Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. AlBir wa Shilah Wal Adab, Juz. 2, No. 2585, (Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1993 M), h. 525.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yaitu model konseptual akan teori yang saling berhubungansatu sama lain terhadap berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian yang dilakukan di MI Al-Mujahidin Baku-Baku, dengan mengacu pada tema hidup rukun yang memiliki anggota 12 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dimana diketahui penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menghasilkan sebuah produk. Dengan mengacu pada model *ADDIE*. Pada perkembangan media yang akan di kembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Model ADDIE

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

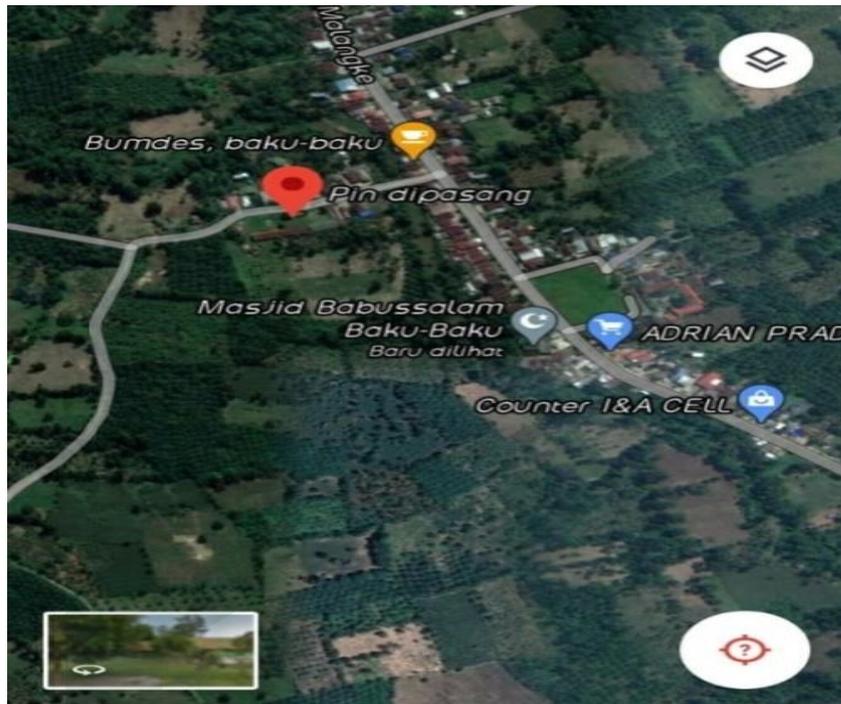
Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau sering juga disebut dengan R&D yaitu suatu proses untuk mengembangkan produk yang sudah ada atau suatu produk baru. Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan *mix mehtods* atau yang sering disebut juga pendekatan campuran yang menggabungkan atau mengkombinasikan dua bentuk pendekatan dalam satu penelitian yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media ajar berupa media wayang figur. Pada penelitian ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yaitu tahapan *analyze, design, develop, evaluate, dan implemenationt*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*) disebabkan oleh adanya covid-19.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah MI Al Mujahidin Baku-Baku, yang terletak di Jln. Kambuno 287 Desa Baku-Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara, Prov. Sulawesi Selatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar peta berikut:



Gambar 3.1 : Peta *Google Maps* lokasi MI Al-Mujahidin Baku-Baku

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan waktu yang tidak singkat. Waktu yang direncanakan penelitian ini yaitu dari bulan Maret hingga Juni, sekitar 4 bulan untuk bisa menyelesaikannya dengan rincian sebagai berikut:

Table 3.1: Rincian kegiatan penelitian

No	Uraian	2021		2022
		September	November	Januari
1.	Meneliti			
2.	Penyusunan Produk			
3.	Validasi Ahli			
4.	Seminar Hasil			
5.	Ujian Tutup			

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan guru dan siswa kelas II di MI Al-Mujahidin Baku-Baku yang berjumlah 10 siswa, di kelas ini rata-rata berusia 8-10 tahun. Pada umur tersebut peserta didik pada dasarnya memiliki karakteristik belajar, maksudnya belum mampu menerima materi-materi pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata. Selain itu siswa juga sudah dapat menerima saran atau nasihat dari orang lain.

Peneliti mengambil objek penelitian berupa media pembelajaran, Hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku paket proses pembelajaran. Tentunya hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik karena setiap hari adalah buku paket, maka calon peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI.

Dengan adanya media pembelajaran wayang figur ini dapat membuat siswa belajar dengan sangat menarik menggunakan media wayang tanpa harus membaca atau dengan kata lain dapat belajar secara konkret atau nyata. Disertai dengan keunikan media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang berbagai macam rancangan dapat memberi ketertarikan tersendiri kepada siswa, dan juga siswa mampu mendalami cerita daerahnya sendiri.

D. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap pendahuluan penelitian disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis kebutuhan. Tahap ini peneliti mengamati tingkah laku peserta didik, selain itu peneliti juga melakukan pengamatan pada proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari keseluruhan sikap peserta didik. Pengamatan ini dapat ditemukan apa yang kurang dalam proses pembentukan sikap yang baik. Dari proses tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai solusi dari permasalahan yang didapat.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dapat diartikan sebagai rancangan produk awal yaitu media pembelajaran wayang figur. Pada tahap ini calon peneliti membuat media pembelajaran mulai dari menganalisis proses pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu menggambarkan langkah-langkah pembuatan media wayang figur yang akan dirancang. Tahap ini juga dilakukan pemilihan media dimana calon peneliti menentukan bagaimanakah media pembelajaran yang akan dibuatnya sesuai dengan karakter siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti memutuskan bahwa media pembelajaran ini sesuai dengan desain yang sudah dibuat diawal.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dapat diartikan sebagai tahap pengembangan. Tahap ini digunakan calon peneliti untuk menguji produk media pembelajaran berbasis wayang figur, baik dari segi analisi, desain serta development. Pada desain media pembelajaran yang di uji adalah apakah media wayang figur kedaerahan yang

akan digunakan dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun Validasi Ahli yang akan menguji produk ini adalah:

1. Ahli Media Pembelajaran : Dr. A. M. Adjigoena, M.Pd.
2. Ahli Pengembangan : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
3. Ahli Materi : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

4. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Pembuatan produk akhir yang telah divalidasi apabila memperoleh tanggapan baik dari pendidik maupun peserta didik yang mengatakan bahwa produk ini menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media wayang figur kedaerahan ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan sebagai alat untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.

E. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diambil secara langsung dari sekolah atau objek penelitian. Data Sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dari wali kelas dan dipublikasikan kepada siswa dalam pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu salah satunya dengan cara observasi. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati dan menelaah kegiatan siswa yang dipandu oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung selama pembelajaran.

2. Wawancara

Adapun untuk mengukur tingkat efektivitas atau keberhasilan penerapan media wayang figur kedaerahan maka dilakukan wawancara kepada guru kelas dan siswa dari kelas lain. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi keberhasilan dari penerapan media pembelajaran wayang figur.

3. Tes

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur tingkat keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, tes dilakukan pada saat analisis kebutuhan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta didik dalam memahami tema hidup rukun dengan menerapkan di daerahnya.

4. Validitas Ahli

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang akan digunakan. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrumen dan lembar validasi media pembelajaran wayang figur kedaerahan.

Adapun nama pakar validator validasi instrumen analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrument Analisis Kebutuhan

Nama	Ahli
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Media
Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.	Konten

1. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrumen wawancara guru dan siswa, tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai penulisan pertanyaan harus sesuai Ejaan Bahasa Indonesia serta perhatikan kata penghubung pada tulisan dan setelah melakukan revisi kecil maka instrumen analisis kebutuhan bahan ajar berupa angket siswa, wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrument wawancara guru dan siswa, tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: mengenai pertanyaan wawancara yang harus tersruktur dan menambahkan pertanyaan yang mengenai media pembelajaran, mengenai tes pemahaman yang dibuat peneliti harus sesuai dengan materi dan analisis yang sudah di buat oleh peneliti. Setelah melakukan revisi maka instrument analisis kebutuhan media pembelajaran berupa tes pemahaman siswa, dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

Pakar validasi instrumen analisis kebutuhan dalam bidang pembahasan yaitu berupa instrument wawancara guru dan siswa, tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan validator yaitu: Untuk mengukur kemampuan siswa dibutuhkan tes kemampuan, respon siswa hanya dapat diperoleh melalui observasi ketika pembelajaran berlangsung, pertanyaan untuk mengungkap informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan Hidup Rukun yang masih kurang, pertanyaan untuk mengungkap informasi tentang gaya belajar siswa masih kurang. dan setelah melakukan revisi maka instrument analisis kebutuhan media pembelajaran berupa tes pemahaman, dan wawancara guru dapat digunakan sebagaimana mestinya.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menguji kevalidan instrumen kepada pakar ahli pada bidangnya. Untuk melihat kevalidan instrumen sebagai tahapan awal untuk mengembangkan produk. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti menyusun sebuah produk berupa media wayang figur kedaerahan yang akan diujikan kevalidannya kembali oleh dua pakar ahli. Hasil validasi dari pakar ahli kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari validator. Selanjutnya hasil analisis tersebut dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut ini:¹⁷

¹⁷ Saifuddin Azwar, Reliabilitas dan Validitas, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),h.113.

- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)
- Skor 2 : Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
- Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁸

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah Siswa Tuntas

N = Jumlah keseluruhan Siswa

Adapun criteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3.3: kriteria penilaian validitas

%	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

¹⁸ I Made Dwika Handikha, Anak Agung Gede Agung, and I Gde Wawan Sudatha, „Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan Jurusan Teknologi Pendidikan , FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja “, Jurnal EDUTECH UNDIKSHA, 1.2 (2013), h. 1–10.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku kabupaten Luwu Utara.

Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahap analisis yang dimana tahap analisis ini terdapat beberapa tahapan yaitu: analisis guru, analisis siswa, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Guru

Berdasarkan dalam analisis kondisi awal penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara guru untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran hidup rukun. Adapun peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Saat proses pembelajaran hidup rukun berlangsung guru hanya berpatokan pada buku siswa, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan, dikarenakan materi yang diajarkan kurang menarik serta siswa kurang antusias dalam mempelajari tema hidup rukun.¹⁹

b. Analisis Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mengenai proses selama pembelajaran materi hidup rukun di sekolah yaitu bagaimana cara guru mendorong siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media ajar yaitu

¹⁹ Mardiani, S.Pd., wali kelas II, "Wawancara" MI Al Mujahidin Baku-Baku, 20 September 2021.

guru lebih sering memerintahkan siswa mempelajari bukunya dari rumah atau mencari video yang berkaitan dengan pembelajaran, dengan harapan siswa mengerti dan memahami apa yang telah dipelajari siswa.

Adapun data yang diperoleh dari siswa mengenai wayang figur seperti apa yang disukai oleh siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan yaitu figur-figur yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti kartun-kartun yang bisa digerakkan sendiri yang memakai pakaian adat masing-masing daerah, sehingga siswa akan lebih bersemangat lagi pada saat pembelajaran berlangsung karena pada dasarnya siswa lebih senang belajar dengan media ajar yang menarik perhatian dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Berdasarkan data di atas dapat diperoleh bahwa media pembelajaran yang disukai siswa yaitu berupa wayang figur dalam bentuk alat peraga yang bisa digerakkan sendiri dengan lukisan pakaian adat di daerah tersebut.²⁰

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara mengenai materi yang disampaikan guru pada tema hidup rukun yaitu guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku tema, tanpa menggunakan media serta tidak mengaitkan dengan lingkungan sekitar sehingga ciri khas hidup rukun di kedaerahan itu tidak terpenuhi.²¹

Adapun hasil tes pemahaman siswa mengenai media pembelajaran berupa wayang figur kedaerahan. Peneliti menemukan hanya 4 dari 10 jumlah siswa yang bisa memahami media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti telah membuat media

²⁰ Adiba, Siswa MI Al-Mujahidin Baku-Baku, "Wawancara" 20 September 2021.

²¹ Adiba, Siswa kelas II, "tes pemahaman" MI Al-Mujahidin Baku-Baku, 20 September 2021.

pembelajaran seperti wayang figur kedaerahan disesuaikan dengan kebutuhan menggunakan pakaian adat jawa serta blakon dan baju yang berwarna pink dikarenakan di dalam kelas II lebih banyak perempuan dibanding laki-laki, dan pakaian adat bugis yang berwarna hitam dengan menggunakan songkok disebabkan ciri khas dari adat bugis.

c. Analisi tujuan pembelajaran

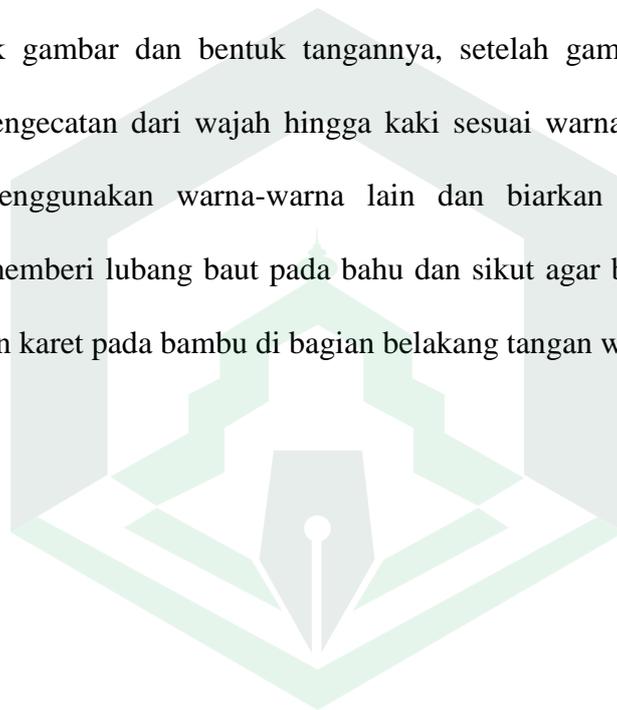
Analisis tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan pada kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013, topik yang dipilih adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat membaca teks permintaan maaf tentang sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman dengan teliti.
- 2) Siswa dapat mengiden-tifikasi contoh sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman dengan teliti.
- 3) Siswa dapat mengidentifikasi keberagaman teman bermain di sekitar rumah berdasarkan kegemaran dengan teliti.

2. Rancangan produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara

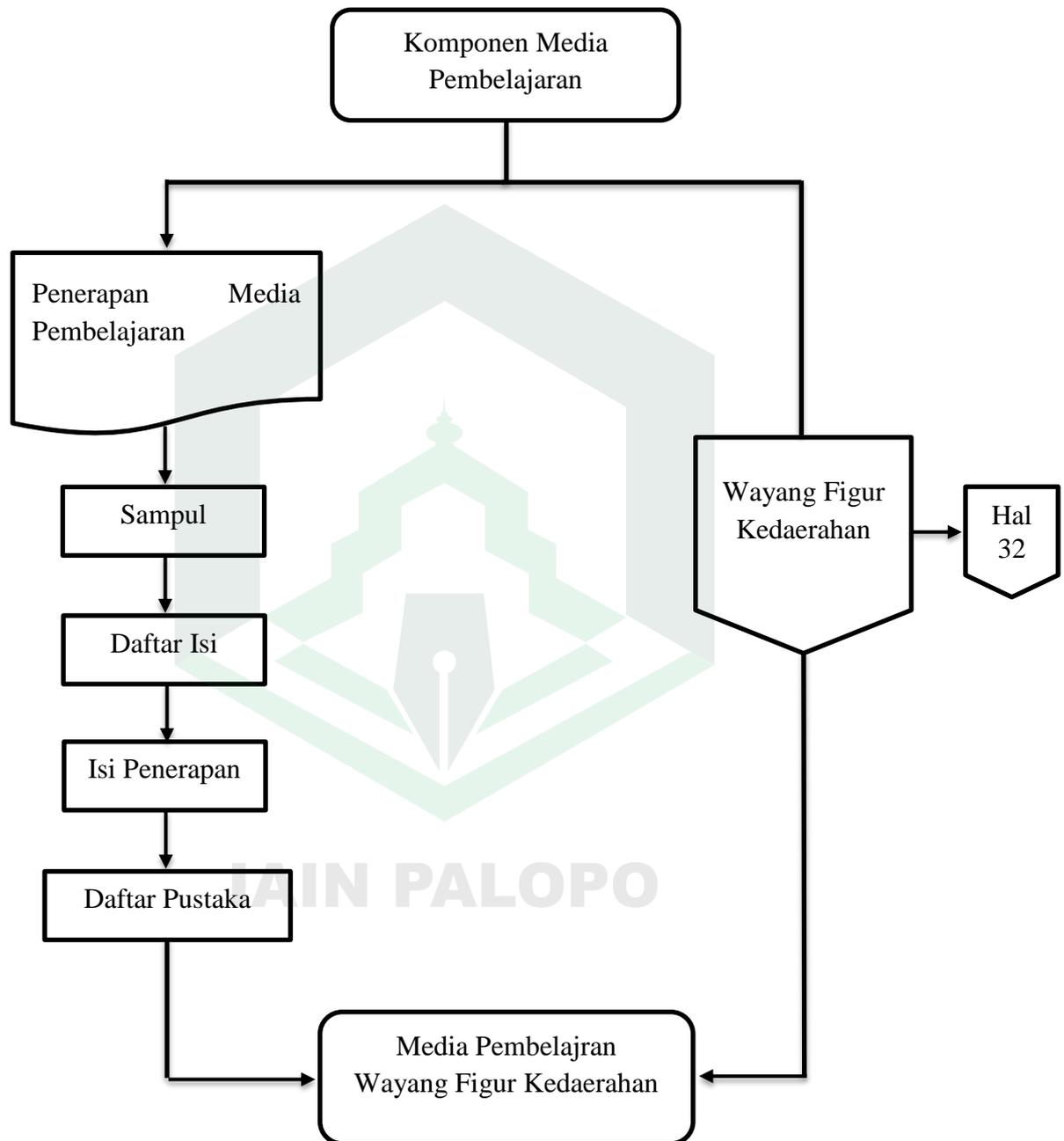
Tahap ini merupakan tahap perancangan (*Design*) media wayang figur yang dipersiapkan peneliti untuk memudahkan siswa dalam menerapkan hidup rukun. Dalam perancangan media ada hal yang harus diperhatikan peneliti yaitu, penyusunan cerita, pemilihan media, hingga pada pembuatan media.

Spesifikasi produk media pembelajaran wayang figur yaitu: alat terdiri dari pisau cutter, gergaji kecil, kuas cat besar dan kecil. Sedangkan bahan terdiri dari triplex, bambu, gambar, baut, pensil, cat kayu berwarna (hitam, putih, merah, kuning, coklat), lem fox. Adapun cara pembuatannya adalah menyiapkan triplex dan kertas gambar yang akan di cetak menggunakan pensil, setelah gambar tersebut di cetak maka selanjutnya memotong triplex menggunakan gergaji kecil sesuai bentuk gambar dan bentuk tangannya, setelah gambar terbentuk maka dimulailah pengecatan dari wajah hingga kaki sesuai warna di gambar tersebut atau bisa menggunakan warna-warna lain dan biarkan hingga cat kering, selanjutnya memberi lubang baut pada bahu dan sikut agar bisa leluasa bergerak dan tempelkan karet pada bambu di bagian belakang tangan wayang.

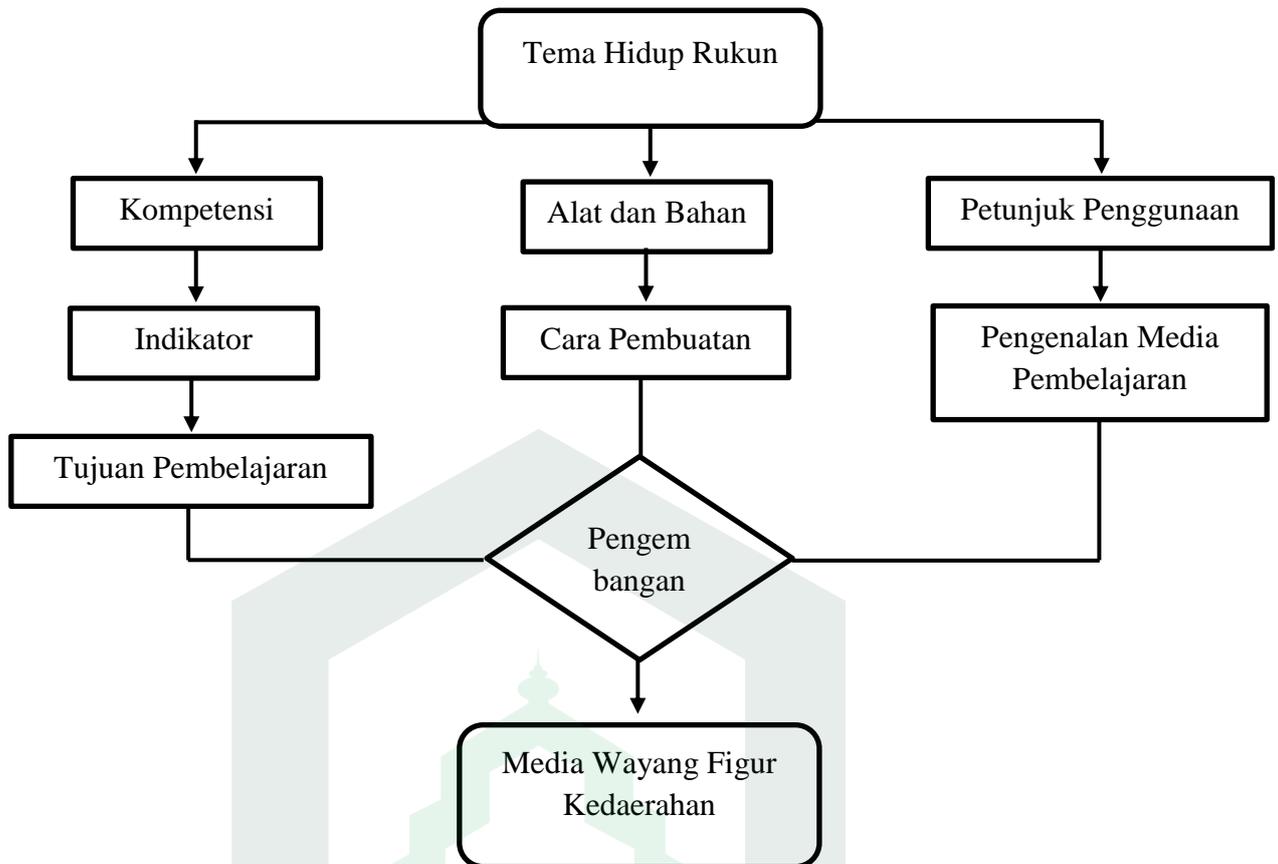


IAIN PALOPO

Adapun mengenai penjabaran media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan disajikan dalam *flocard* berikut.



Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Komponen Media Pembelajaran



Gambar 4.2 Bagan Penjabaran Media Wayang Figur Kedaerahan

3. Hasil validitas produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara

Tahap ini menampilkan bentuk akhir dari media yang dikembangkan setelah melalui validasi dan revisi dari para ahli. Penilaian media pembelajaran berbasis wayang figur yang dilakukan oleh tiga orang ahli, berikut nama-nama dari validator:

Tabel 4.1 Nama-nama validator media wayang figur kedaerahan.

No	Nama	Ahli
1.	Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.	Media Pembelajaran
2.	Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd.	Pengembangan
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Materi

- a. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd sebagai pakar validasi ahli media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan.
- b. Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd sebagai pakar validasi ahli pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan.
- c. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. sebagai pakar validasi ahli materi tema hidup rukun.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan akan dilakukan uji validasi oleh beberapa pakar ahli. Setelah dinyatakan valid maka media pembelajaran dapat digunakan.

- 1) Revisi media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Berdasarkan hasil uji validasi dari tiga pakar ahli, serta telah melakukan revisi sehingga media wayang figur kedaerahan sudah dapat dinyatakan valid, setelah penilaian media oleh ketiga validator ahli serta menganalisis data kevalidan media wayang figur.

2) Kevalidan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan

a) Uji validitas produk tahap pertama

Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil kevalidan media pembelajaran.

Aspek yang Dinilai	Penilaian			
	1	2	3	4
1. Jenis dan ukuran media wayang			√	
2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
3. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok			√	
4. Mudah dipahami saat menjelaskan			√	
5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	

Kevalidan Media wayang figur	6. Perpaduan warna yang tepat			√	
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Total Skor	30
Rata-Rata Skor	3
Presentase Skor	75%
Kategori	Cukup Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka didapatkan hasil kevalidan nilai 75% yang masuk dalam kategori cukup valid, sehingga memerlukan revisi ulang dari saran validator yaitu orientasikan media untuk digunakan oleh siswa.

Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil kevalidan pengembangan media wayang figur kedaerahan.

Aspek yang Dinilai	Penilaian			
	1	2	3	4
1. Jenis dan ukuran media wayang			√	
2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
3. Media wayang yang dibuat dapat			√	

Kevalidan media wayang figur	digunakan secara berkelompok				
	4. Mudah dipahami saat menjelaskan		√		
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media		√		
	6. Perpaduan warna yang tepat			√	
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Total Skor	28
Rata-Rata Skor	2,8
Presentase Skor	70%
Kategori	Cukup Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka memperoleh hasil kevalidan dengan nilai 70% yang masuk dalam kategori cukup valid, sehingga memerlukan revisi ulang dari saran validator yaitu relevankan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil kevalidan materi media wayang figur kedaerahan

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	1. Jenis dan ukuran media wayang			√	
	2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
	3. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok		√		
	4. Mudah dipahami saat menjelaskan		√		
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	
	6. Perpaduan warna yang tepat			√	
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Total Skor	28
Rata-Rata Skor	2,8
Presentase Skor	70%
Kategori	Cukup Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan materi media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka memperoleh hasil kevalidan dengan

nilai 70% yang masuk dalam kategori cukup valid, sehingga memerlukan revisi ulang dari saran validator yaitu mengikuti catatan pada produk.

b) Uji validitas produk tahap kedua

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil kevalidan media pembelajaran.

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	1. Jenis dan ukuran media wayang				√
	2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	3. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	4. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media				√
	6. Perpaduan warna yang tepat				√
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik				√
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa				√
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi				√

Total Skor	40
Rata-Rata Skor	4
Presentase Skor	100%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka didapatkan hasil kevalidan nilai 100% yang masuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil kevalidan pengembangan media wayang figur kedaerahan.

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	1. Jenis dan ukuran media wayang				√
	2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	3. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	4. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	
	6. Perpaduan warna yang tepat				√
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Total Skor	36
Rata-Rata Skor	3,6
Presentase Skor	90%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka memperoleh hasil kevalidan dengan nilai 90% yang masuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil kevalidan materi media wayang figur kedaerahan

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	1. Jenis dan ukuran media wayang				√
	2. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	3. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	4. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	5. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media				√
	6. Perpaduan warna yang tepat				√
	7. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	8. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa				√

	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi				√
--	---	--	--	--	---

Total Skor	38
Rata-Rata Skor	3,8
Presentase Skor	95%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan materi media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Presentase* maka memperoleh hasil kevalidan dengan nilai 95% yang masuk dalam kategori sangat valid.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin baku-baku kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Pada dasarnya model penelitian ini terdiri dari lima tahap namun peneliti hanya menggunakan tiga tahap hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan akibat wabah *covid-19*. Maka dengan demikian tahap yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan (uji validasi). Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan

buku paket dan belum menggunakan sumber belajar yang lainnya. Pemaparan materi yang terdapat pada buku paket sangat luas serta kurang membahas mengenai hidup rukun yang ada di lingkungan siswa, hal ini menyebabkan siswa tidak mengetahui bagaimana menerapkan hidup rukun. Akibat dari pemaparan materi yang terlalu luas membuat siswa kesulitan untuk memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri sehingga membuat kemampuan siswa sangat kurang dan masih banyak yang belum mencapai nilai KKM.

Buku paket yang disajikan juga kurang menarik sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ardian Asyhari dan Helda Silvia bahwa siswa kurang tertarik untuk membaca buku yang tebal serta tidak berwarna dan bergambar.²² Siswa cenderung memiliki sifat bosan ketika mulai berinteraksi dengan buku yang tebal namun kurang memiliki banyak gambar dan warna sehingga memberikan kesan yang monoton kepada siswa.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan wawancara diperoleh hasil bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak dari pada buku yang hanya berisi tulisan yang tidak berwarna dan bergambar. Hal ini tentu sejalan dengan pendapat sebelumnya bahwa memang siswa lebih tertarik belajar bila menggunakan sumber belajar yang unik dan menarik. Bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan wawancara diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa

²² Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>.

gambar maka dapat membuat siswa sangat dimudahkan dalam memahami pembelajaran.

Adapun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa berupa tes kemampuan diperoleh hasil bahwa pemahaman siswa mengenai tema hidup rukun masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM. Mengenai kondisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan sumber belajar tambahan selain buku seperti media pembelajaran. Adanya media pembelajaran maka dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rosdiana bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.²³

Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti materi yang terlalu luas cakupannya, sulit untuk disampaikan serta bersifat abstrak maka dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku kabupaten Luwu Utara.

2. *Desain* media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan. Media wayang figur yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yaitu analisis kebutuhan siswa. Hal tersebut dikarenakan media yang akan dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan siswa agar nantinya media

²³ Rosdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer', *Al-Khwarizmi*, 2013, h. 87–100.

yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum merancang media peneliti perlu membuat *flocard* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam menyusun media wayang figur. Adanya *flocard* maka penyusunan media akan menjadi lebih terarah dan *flocard* juga berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk.²⁴

3. Uji validasi media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun

Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi serta ahli pengembangan. Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator maka diperoleh hasil yaitu media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan telah valid atau layak untuk digunakan.

Dapat dibuktikan dengan kevalidan pengembangan berada pada kisaran 90% masuk dalam kategori sangat valid, kevalidan materi berada pada kisaran 95% masuk dalam kategori sangat valid, serta kevalidan media pembelajaran yang berada pada kisaran 100% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.

IAIN PALOPO

²⁴ Bambang Eka Purnama, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer', *Journal Speed*, 4.2 (2012), h. 60–67.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin baku-baku.

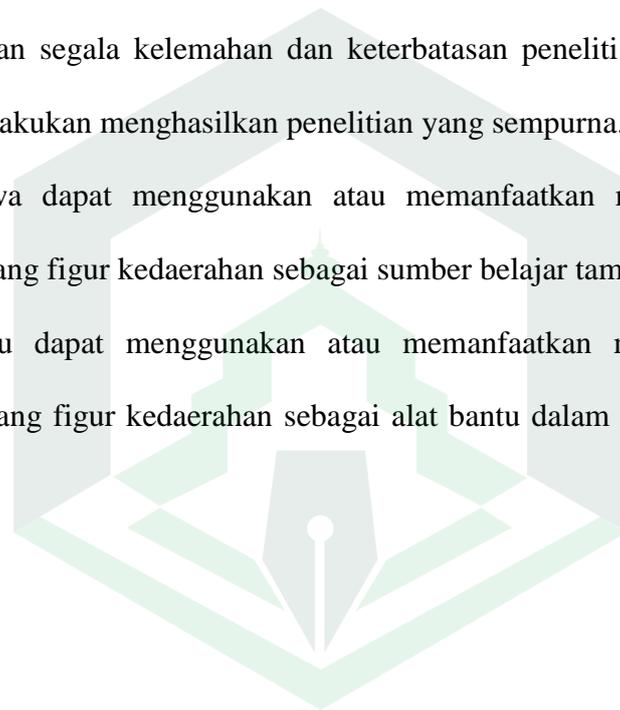
1. Dibutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa oleh karena itu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin baku-baku kabupaten Luwu Utara.
2. Dalam merancang media pembelajaran berupa wayang figur kedaerahan dalam pembelajaran tema Hidup rukun peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap Analyze, yang berisi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap metode pembelajaran, (2) tahap Design, yang berisi tentang format, desain, dan karakter wayang, (3) tahap Develop, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi media pembelajaran berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran yang valid.
3. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase 100% dan pengembangan yang memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli materi

memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh guru, diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini maka lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi siswa dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan sebagai sumber belajar tambahan.
3. Bagi guru dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan sebagai alat bantu dalam mengajarkan tema 1 hidup rukun.



IAIN PALOPO

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Alqusyairi An-Naisaburi. *Shahih Muslim*. Kitab. AlBir wa Shilah Wal Adab. Juz. 2. No. 2564. Darul Fikri: Beirut-Libanon, 1993 M.
- A'isatul Munawaroh Kusyari. '*Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang*'.
'
- Asyhari Rafsanjani. '*Figur-Figur Wayang Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*'. Semarang. 2014. journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti.
- Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran. Jakarta:PT Raja" Grafindo Persada. 2011. Jurnal.staialhidayahbogor.ac.id.
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. 2016. <<https://doi.org/10.24042/jpifalbirumi.v5i1.100>>.
- Azwar Saifuddin, Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Baris Dervis, "*Seminar Internasional riksa bahasa XII, Journal of Chemical Information and Modeling*". 2013. <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.
- Handikha, I Made Dwika Anak Agung Gede Agung, and I Gde Wawan Sudatha. „Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan Jurusan Teknologi Pendidikan. FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja “. *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA*. 2013.
- Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya. Bandung: 2020.
- Lestari, Fitria. 'Pengaruh Jiwa Kewirausahaan dan Kreativitas Terhadap Keberhasilan Usaha pada Sentra Industri Rajutan Binong Jati Bandung'. *Artikel Ilmiah*. 2017.
- Nuruddin, Parman dan Eko Setiawan. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Purnama, Bambang Eka, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer'. *Journal Speed*. 2012.

- Riduwan, Belajar Mudah Penelitian. VII Bandung; Alfabeta. 2012.
- Rizki Oktavianti & Agus Wiyanto, Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. 2014. Jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah.
- Rosdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer'. *Al-Khwarizmi*. 2013.
- Sutedjo, Alex Muryadi dan M. Sunarto. Terampil dan Cerdas Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Pusat Perbukuan. 2009.
- Tegeh, Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. 'Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE'. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. 2017.
- Wajidi sayadi, *Hadis Tarbawi*. Jakarta: Pustaka Firdaus. 2009.
- Wening Indah Subekti, 'Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK PKK Sendangagung Minggir Sleman'. 2016.
- Winda Syawalana Febriyanti, 'Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019'. 2018.

L

A

M

P

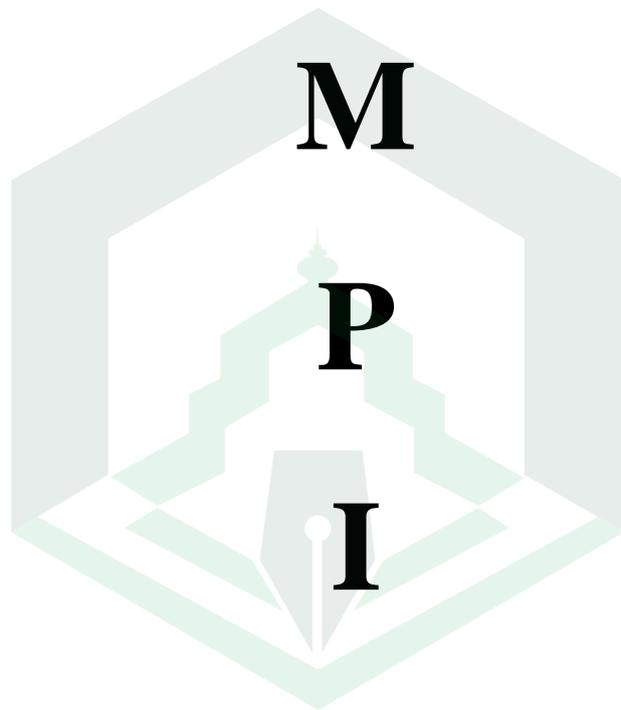
I

R

IAIN PAPOPO

A

N



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 08114448949**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu/Bapak memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu/Bapak memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak.
4. Untuk saran revisi, Ibu/Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu/Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				√	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			√		
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			√		
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun		√			
6	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
7	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 1 Hidup Rukun		√			

9	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun			√		
---	---	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

<ul style="list-style-type: none"> - Fokus Pada Pengembangan Media bukan Model! - Perbaiki redaksi pertanyaan yg diorekasi
--

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 Sept 2021

Validator,



Hj. Salmilah, S.Kom., M.T

NIP. 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 08114448949**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu/Bapak memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu/Bapak memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak.
4. Untuk saran revisi, Ibu/Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu/Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda		✓			
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			✓		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			✓		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun				✓	
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
6	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun.				✓	
7	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran			✓		

	yang akan dikembangkan					
8	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 Septus 2021

Validator,

Hj. Salmilah
Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T

NIP. 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 08114448949**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
2	Butir soal sesuai dengan materi			✓		
3	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
4	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
5	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
6	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2021

Validator,

Salmilah
Hj. Salmilah, S.Kom., M.T
NIP. 19761210 200501 2 001

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.P.d.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 082346906030**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				√	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber		√			
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran				√	
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun				√	
6	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
7	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar				√	

	yang dihadapi dalam tema 1 Hidup Rukun					
8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun				√	

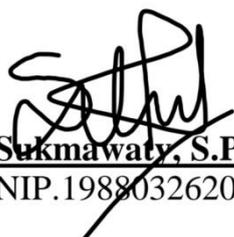
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- √ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 20 Agustus 2021

Validator,


Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
 NIP.198803262020122011

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 082346906030**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda				√	
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan				√	
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun				√	
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
6	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun.				√	
7	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
8	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		

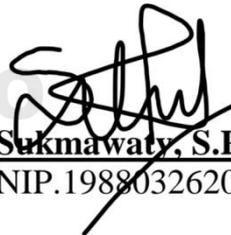
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- √ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 20 Agustus 2021

Validator,


Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP.198803262020122011

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 082346906030**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar				√	
2	Butir soal sesuai dengan materi			√		
3	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				√	
4	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				√	
5	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
6	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				√	

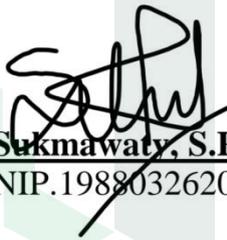
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 20 Agustus 2021

Validator,


Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP.198803262020122011

IAIN PALOPO

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Ahmad Munawir, S.Pd., M.P.d.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 085294048080**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				√	
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan				√	
3	Tidak ada butir pedoman wawancara yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran			√		
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun				√	
6	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk mengomponenkan media pembelajaran yang akan dikembangkan			√		
7	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam tema 1 Hidup Rukun			√		

8	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi kebutuhan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun			√		
---	---	--	--	---	--	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

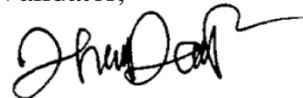
Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- √ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

IAIN PALOPO

Palopo, 25 Agustus 2021

Validator,



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199 30911 2011903 1 018

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : Hidup Rukun
Sub Tema 3 : Hidup Rukun di Sekolah
Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd., M.P.d.
Pekerjaan : Dosen
Alamat dan Nomor HP : Palopo, 085294048080

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan (Media). Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu/Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda			√		
2	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpul data analisis kebutuhan			√		
3	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan			√		
4	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun			√		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			√		
6	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran tema 1 Hidup Rukun.				√	
7	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan				√	

8	Instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan yang ada dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan				√	
---	---	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- √ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 25 Agustus 2021

Validator,



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199 30911 2011903 1 018

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI
SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun di Sekolah**
Nama Validator : **Ahmad Munawir, S.Pd., M.P.d.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, 085294048080**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-mujahidin Baku-Baku”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa untuk analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

5. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
6. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
7. Angka 3 berarti “relevan”
8. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar				√	
2	Butir soal sesuai dengan materi			√		
3	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas				√	
4	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				√	
5	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
6	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				√	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

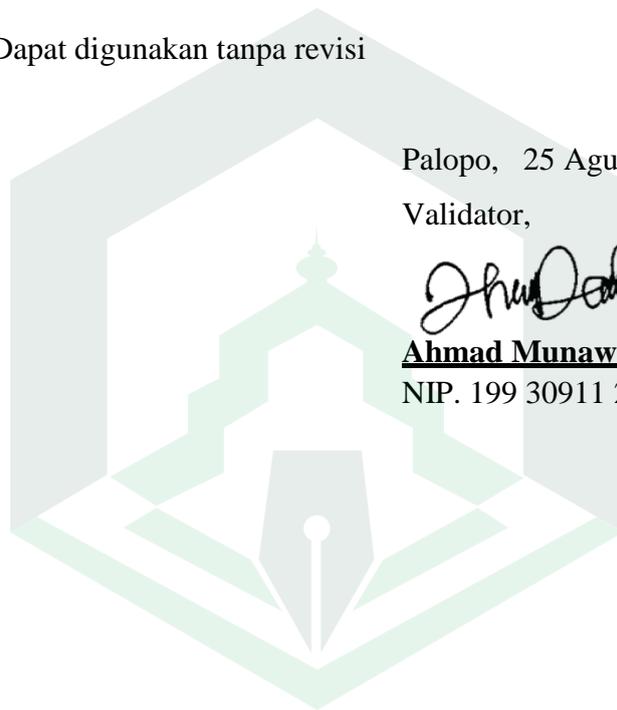
Palopo, 25 Agustus 2021

Validator,



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199 30911 2011903 1 018



IAIN PALOPO

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA
KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

(Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku)

Pedoman ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian mengenai pemahaman siswa dalam pembelajaran.

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema 1 Hidup Rukun.
2. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
3. Memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
5. Memperoleh informasi mengenai respon siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.

Hasil Wawancara Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA
KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku)

1. Jelaskan menurut Bapak/Ibu, bagaimana proses pembelajaran yang bapak/Ibu lakukan pada tema 1 Hidup Rukun di kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku?

Pembelajaran yg sy lakukan hanya menggunakan foto di beresramah

2. Kendala apa saja yang Bapak/Ibu alami dalam mengajarkan tema 1 Hidup Rukun?

Tidak menggunakan media pembelajaran sehingga sangat susah membuat siswa memahami pelajaran

3. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi tema 1 Hidup Rukun?

Tidak

4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran?

Menggunakan Media Pembelajaran sangat membantu siswa memahami pelajaran

5. Jelaskan menurut Bapak/Ibu, media seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?

dikelas 2 siswa tertarik dengan media yg bs menarik dan bisa dimainkan

6. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai Media Wayang Figur pada Tema Hidup Rukun untuk siswa kelas II di MI AL Mujahidin Baku-Baku?

Sangat mendukung proses pembelajaran

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA
KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

(Pedoman Wawancara untuk Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku)

Pedoman ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian mengenai pemahaman siswa dalam pembelajaran.

1. Memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran siswa pada tema 1 Hidup Rukun.
2. Menggali informasi mengenai pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
3. Memperoleh informasi mengenai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
4. Memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.
5. Memperoleh informasi mengenai respon siswa dalam menerima materi pembelajaran pada tema 1 Hidup Rukun.

Hasil Wawancara Siswa

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG
FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA
KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

(Pertanyaan Wawancara untuk Siswa Kelas II MI AL Mujahidin Baku-Baku)

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pelajaran tema 1 Hidup Rukun yang diajarkan oleh guru di sekolah?

susah dipahami karena hanya menggunakan buku Paket

2. Bagaimana cara gurur mengajarkan tema Hidup Rukun saat ini?

menggunakan metode beresamalah

3. Apakah guru menggunakan alat bantu atau media dalam pembelajaran?

tidak

4. Jika ya, media seperti apa yang digunakan guru?

tidak

5. Apakah Anda menyukai pembelajaran yang menggunakan media?

iya Sangat Suka

6. Apakah Anda mengenal atau mengetahui media wayang figur?

Tidak

7. Apakah Anda tertarik, seandainya guru mengajar dengan menggunakan media wayang figur di daerah Anda?

IAIN PALOPO

Sangat Tertarik

Hasil Tes Pemahaman Siswa

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG FIGUR KEDAERAHAN PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA KELAS II MI AL MUJAHIDIN BAKU-BAKU

(Tes Untuk Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku)

Pengantar:

Siswa (i) kelas II Al-Mujahidin Baku-Baku yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis wayang figur kedacrahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Siswa (i) dimohon memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang paling dianggap benar

Tes Pemahaman Tema Hidup Rukun

1. Apakah yang dimaksud dengan hidup rukun...
 - a. Saling menghargai
 - b. Bermusuhan
 - c. Tidak menghargai
 - d. Saling mengejek
2. Orang yang saling menghargai adalah....
 - a. Orang yang hidup rukun
 - b. Orang yang beramal
 - c. Orang yang berprestasi
 - d. Orang yang tidak beretika

3. Disekolah siswa dan guru menerapkan dengan baik.
- a. Sikap santun
 - b. Pembelajaran
 - c. Hidup rukun
 - d. Sesuatu
4. Hidup rukun di sekolah sangatlah...
- a. Tidak baik
 - b. Membosankan
 - c. Baik
 - d. Tidak nyaman
5. Guru sangat tidak menyukai siswa yang....
- a. Tidak sopan
 - b. Angkuh
 - c. Sombong
 - d. Tidak menghargai sesama
6. Contoh hidup rukun di sekolah diantaranya...
- a. Saling menghargai satu sama lain
 - b. Mengejek teman
 - c. Menyendiri
 - d. Tidak mau berteman
7. Menghargai orang terdekat adalah perbuatan yang....
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Tidak baik
 - d. Dianjurkan
8. Sebagai siswa yang baik kita harus ikut serta dalam hidup rukun
- a. Mengambil
 - b. Menerapkan
 - c. Menggali
 - d. Merusak

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Belopa (085287569202)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skirpsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang			√	
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok			√	
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan			√	
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	
	14. Perpaduan warna yang tepat			√	
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

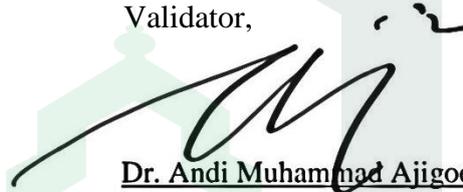
1. Orientasikan media untuk digunakan oleh siswa
2. Relevankan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Oktober 2021

Validator,



Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.
NIDN. 0911048802



IAIN PALOPO

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Belopa (085287569202)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skirpsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang				√
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media				√
	14. Perpaduan warna yang tepat				√
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik				√
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa				√
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi				√

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

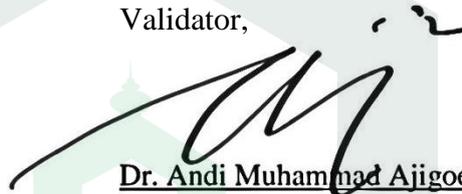
3. Orientasikan media untuk digunakan oleh siswa
4. Relevankan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran

Penilaian Umum:

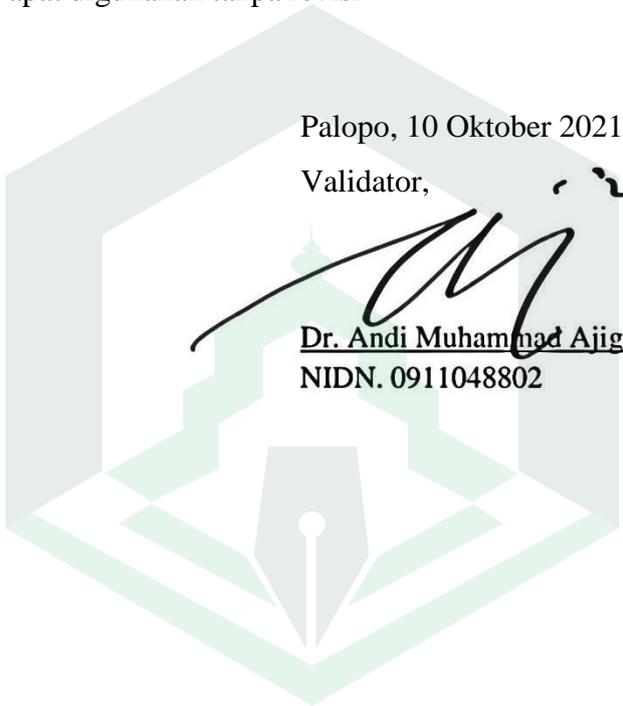
- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Oktober 2021

Validator,



Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.
NIDN. 0911048802



IAIN PALOPO

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Arwan Wiratman, M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, (085343748580)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang			√	
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok			√	
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan		√		
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media		√		
	14. Perpaduan warna yang tepat			√	
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Ikuti catatan pada produk

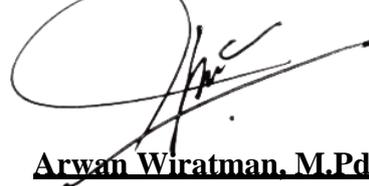
Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

IAIN PALOPO

Palopo, 30 September 2021

Validator,



Arwan Wiratman, M.Pd.

NIP. 199302012020121012

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Arwan Wiratman, M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo, (085343748580)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang				√
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	
	14. Perpaduan warna yang tepat				√
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Ikuti catatan pada produk

Penilaian Umum:

- | | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | 1 | Belum dapat digunakan |
| <input type="checkbox"/> | 2 | Dapat digunakan dengan revisi besar |
| <input checked="" type="checkbox"/> | ✓ | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| <input type="checkbox"/> | 4 | Dapat digunakan tanpa revisi |

IAIN PALOPO

Palopo, 30 September 2021

Validator,



Arwan Wiratman, M.Pd.

NIP. 199302012020121012

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo (082346906030)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang			√	
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik			√	
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok		√		
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan		√		
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media			√	
	14. Perpaduan warna yang tepat			√	
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan			√	
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa			√	
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi			√	

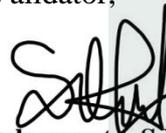
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Oktober 2021

Validator,



Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP.198803262020122011



IAIN PALOPO

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WAYANG FIGUR KEDAERAHAN

Tema 1 : **Hidup Rukun**
Sub Tema 3 : **Hidup Rukun Disekolah**
Nama Validator : **Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat dan Nomor HP : **Palopo (082346906030)**

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku*”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk di bawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti “Kurang relevan”
2. Angka 2 berarti “Cukup relevan”
3. Angka 3 berarti “Relevan”
4. Angka 4 berarti “Sangat relevan”

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Media wayang figur	9. Jenis dan ukuran media wayang				√
	10. Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik				√
	11. Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok				√
	12. Mudah dipahami saat menjelaskan				√
	13. Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media				√
	14. Perpaduan warna yang tepat				√
	15. Desain wayang figur yang ditampilkan menarik			√	
	16. Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan				√
	9. Warna media wayang sangat menarik untuk siswa				√
	10. mudah digunakan saat menjelaskan materi				√

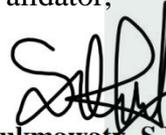
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Oktober 2021

Validator,



Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP.198803262020122011



IAIN PALOPO

Hasil Turnitin Buku Panduan Media Wayang Figur Kedaerahan

buku panduan

ORIGINALITY REPORT

13% SIMILARITY INDEX	12% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	6% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	2%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	2%
4	lisaziee.wordpress.com Internet Source	2%
5	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	1%
7	core.ac.uk Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	123dok.com	1%

Internet Source

1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 18222/01189/SKP/DPMPTSP/VIII/2021

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Sitti Munawwara Masse beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/248/VIII/Bakesbangpol/2021 Tanggal 23 Agustus 2021
Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

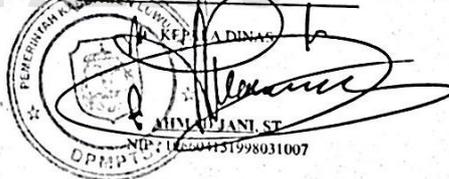
- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
Nama : Sitti Munawwara Masse
Nomor : 082393569358
Telepon :
Alamat : Dusun Baku-Baku, Desa Baku-Baku Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Instansi :
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Mendongeng Berbasis Media Wayang Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Penelitian Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku
Lokasi : Desa Baku-Baku, Desa Baku-Baku Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
Penelitian :

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 23 Agustus s/d 23 September 2021.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 23 Agustus 2021



Retribusi : Rp. 0,00
No. Seri : 18222

Surat Keterangan Selesai Meneliti



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUJAHIDIN BAKU-BAKU**

Alamat : Jln Kamburo No. 287 Baku-Baku Desa Baku-Baku Kec. Mualangke Barat Kab. Luwu Utara

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI. 22.73.13/S-PNLTN/891X/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala MI Al-Mujahidin Baku-Baku:

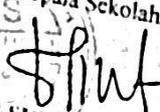
Nama : SUHARTIS, Pd.I
NIP :
Jabatan : Kepala Sekolah MI Al-Mujahidin Baku-Baku

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : SITI MUNAWWARA MASSE
Nomor Induk Mahasiswa : 1702050114
Tempat / Tanggal lahir : Baku-Baku, 21 Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah ini dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG FIGUR PADA TEMA HIDUP RUKUN BAGI SISWA KELAS II MI AL-MUJAHIDIN BAKU-BAKU" pada Tanggal 23 Agustus 2021 s.d 20 September 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Baku-Baku, 20 Juli 2021
Kepala Sekolah,

SUHARTIS, Pd.I
NIP.



Surat Keterangan Mengaji



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914
e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Skretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini telah mampu membaca Al- Qur'an dan dapat dipertanggung jawabkan. :

Nama : SITI MUNAWWARAH MASSE
NIM : 17.0205.014
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Alamat/ No.Hp : Jl. Agatis, Balandai / 082 393 569 358

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2021
a.n. Ketua Program Studi,
Sekretaris,


Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2003048501

CATATAN :

--

Foto Bersama Wali Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku



Foto Bersama Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku



RIWAYAT HIDUP



Sitti Munawwara Masse, lahir di Desa Baku-Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara pada 21 Juli 2000. Penulis adalah anak bungsu dari pasangan ayahanda Alm. Masdir Berahima dan ibunda Aslinda dengan jumlah saudara tujuh. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di MI Al-Mujahidin Baku-Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara (*tahun lulus 2011*), Melanjutkan ke MTs Al-Mujahidin Baku-Baku, Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu

Utara (*tahun lulus 2014*), dan kemudian melanjutkan di Pondok Pesantren As'adiyah Madrasah Aliyah Belawa Baru Kec. Malangke Barat, Kab. Luwu Utara (*tahun lulus 2017*), hingga akhirnya menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Pada akhir studinya penulis menulis skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun

oleh

Sitti Munawwara Masse

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo
sittimunawwarahm@gmail.com

Edhy Rustan

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo
edhy_rustan@iainpalopo.ac.id

Hisbullah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo
hisbullah@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mengetahui rancangan dan hasil validitas media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes. Teknik analisis data menggunakan *mixed method*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang bergerak dan menarik sehingga siswa akan lebih bersemangat lagi pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun rancangan produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan untuk memudahkan siswa dalam menerapkan hidup rukun. Produk yang dihasilkan dikatakan sangat valid oleh tiga validator setelah 4 kali revisi. Melalui lembar observasi aktivitas siswa, media pembelajaran wayang figur juga dikatakan efektif dengan capaian keaktifan siswa 84%. Dengan demikian, media pembelajaran wayang figur kedaerahan dinyatakan valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tema hidup rukun.

Kata kunci: Pengembangan media, wayang figur kedaerahan, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the needs, determine the design and validity of the media based on regional puppet figures on the theme of living in harmony for grade II students of MI Al-Mujahidin Baku-Baku, North Luwu Regency. The method used by the researcher is Research & Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of four stages, namely analysis, design, development, and evaluation. This research was conducted in class II MI Al-Mujahidin Baku-Baku. Data collection techniques are observation, interviews, tests. Data analysis technique using mixed method. The results of the needs analysis show that students like moving and interesting learning media so that students will be more enthusiastic when learning takes place. The product design developed by the researcher is in the form of learning media based on regional puppet figures to make it easier for students to live in harmony. The resulting product is said to be very valid by three validators after 4 revisions. Through the student activity observation sheet, the wayang figur learning media is also said to be effective with 84% student activity achievement. Thus, the regional wayang figur learning media is declared valid and effective for use in learning the theme of living in harmony.

Keywords: Media development, regional puppets, elementary schools.

Pendahuluan

Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar lebih efisien dan efektif. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran (Nugraha dkk., 2020; Saptono, 2016; Wuwung, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya mempengaruhi guru, tetapi juga kemampuan siswa melakukan refleksi diri (Anshori, 2017; Indriyani, 2019). Pengembangan media yang dinamis, interaktif, dan dialogis, serta metodologi pendidikan, sangat penting dalam pengembangan potensi siswa yang terbaik (Haris, 2019; Indarwanto, 2021; Saragih, 2017). Hal ini dikarenakan potensi siswa akan meningkat jika dibantu dengan media pembelajaran atau sarana dan prasarana yang akan membantu dalam

proses interaktivitas yang akan dilakukan. (Fajriana dkk., 2021; Haris, 2019).

Berdasarkan hasil kajian awal di sekolah MI Al-Mujahidin Baku-Baku pada kelas II tema hidup rukun dengan Kompetensi Dasar (1) memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah dan di madrasah, (2) berinteraksi dengan beragam teman di lingkungan rumah dan madrasah, diperoleh bahwa dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media, guru hanya berpatokan pada buku siswa, sehingga membuat mereka menjadi bosan.

Materi yang diajarkan kurang menarik, dan siswa kurang antusias untuk belajar tentang kerukunan. Kebanyakan kasus, seperti bermain dalam kelas sehingga hasil belajar siswa tidak mempengaruhi isi pelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa wayang figur kedaerahan agar memudahkan siswa dalam memahami kerukunan di lingkungannya. Penggunaan wayang figur kedaerahan dimaksudkan untuk membantu siswa memahami pembelajaran karena peserta didik belum mampu menerima materi-materi pembelajaran yang sifatnya konkret atau nyata.

Berbagai penelitian terdahulu telah menggunakan wayang figur kedaerahan. Penelitian oleh (Febriyanti, 2018) tentang “Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019”. Penelitian lain dilakukan oleh (Dini, 2016) tentang “Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK PKK Sendangagung Minggir Sleman”. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Munawarah dkk., 2017) tentang “Pengaruh Metode Demonstrasi

Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang". Penelitian diatas membahas tentang wayang untuk digunakan bercerita, berbeda dalam penelitian tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun di kelas II.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun dengan bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, menyusun rancangan media pembelajaran, dan mendapatkan hasil validitas media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara.

Metode Penelitian

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, sasaran/target penelitian, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. Target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* menggunakan pendekatan *mixed method* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yaitu tahapan *analyze, design, development, implemenation* dan *evaluate* (Budiyono Saputro, 2017; Kurnia dkk., 2019).

Subjek dalam penelitian ini merupakan guru dan siswa kelas II di

MI Al-Mujahidin Baku-Baku yang berjumlah 10 siswa dengan rerata usia 8-10 tahun. Teknik pengumpulan data berupa instrument untuk mengukur tingkat keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserrta didik, observasi digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung selama pembelajaran, dan wawancara untuk mendapatkan informasi keberhasilan dari penerapan media pembelajaran wayang figur. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan media pembelajaran wayang figur oleh ahli media pembelajaran, ahli pengembangan, dan ahli materi. Penilaian untuk setiap pernyataan dengan skala liter 4: sangat valid, 3: valid, 2: tidak valid, 1: sangat tidak valid. Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah Siswa Tuntas

N = Jumlah keseluruhan Siswa

Kriteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1

kriteria penilaian validitas

%	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis kebutuhan

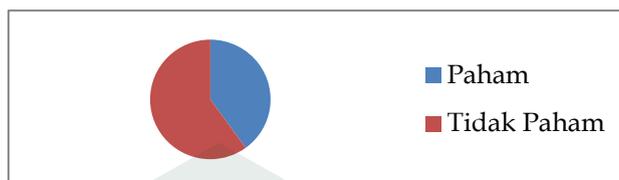
Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa “kendala yang dialami oleh guru dalam mengajarkan tema 1 hidup rukun yaitu tidak menggunakan media pembelajaran sehingga sangat susah membuat siswa memahami pelajaran dan juga siswa di kelas 2 tertarik dengan media kartun yang bergerak”. Dari pernyataan tersebut maka data yang diperoleh dari guru mengenai proses selama pembelajaran materi hidup rukun di sekolah, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi pelajaran. Guru tidak menggunakan media serta tidak mengaitkan dengan lingkungan sekitar sehingga ciri khas hidup rukun di kedaerahan itu tidak terpenuhi.

Adapun data yang diperoleh dari guru mengenai proses selama pembelajaran materi hidup rukun di sekolah yaitu bagaimana cara guru mendorong siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan harapan siswa mengerti dan memahami apa yang telah dipelajari siswa. Pada dasarnya siswa lebih senang belajar dengan media pembelajaran yang menarik perhatian dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Berdasarkan data di atas dapat diperoleh bahwa media pembelajaran yang disukai siswa yaitu berupa wayang figur dalam bentuk alat peraga yang bisa digerakkan sendiri dengan lukisan pakaian adat di daerah tersebut. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara mengenai materi yang disampaikan guru pada tema hidup rukun yaitu guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku tema, tanpa menggunakan media serta tidak mengaitkan dengan lingkungan sekitar sehingga ciri khas hidup rukun di kedaerahan itu tidak terpenuhi.

Adapun berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari siswa mengenai media pembelajaran seperti apa yang disukai oleh siswa yaitu media dengan wayang figur-figur yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti kartun-kartun yang bisa digerakkan sendiri yang memakai pakaian adat masing-masing daerah. Selain itu, dari hasil belajar siswa ditemukan hanya 4 dari 10

siswa yang bisa memahami media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran hidup rukun pada kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku membutuhkan media pembelajaran yang menarik dapat dilihat dari diagram dibawah ini.

Gambar 1. Diagram pemahaman siswa



Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa warna merah menandakan banyak siswa tidak memahami media pembelajaran, dan warna biru menandakan bahwa banyak siswa yang memahami media pembelajaran.

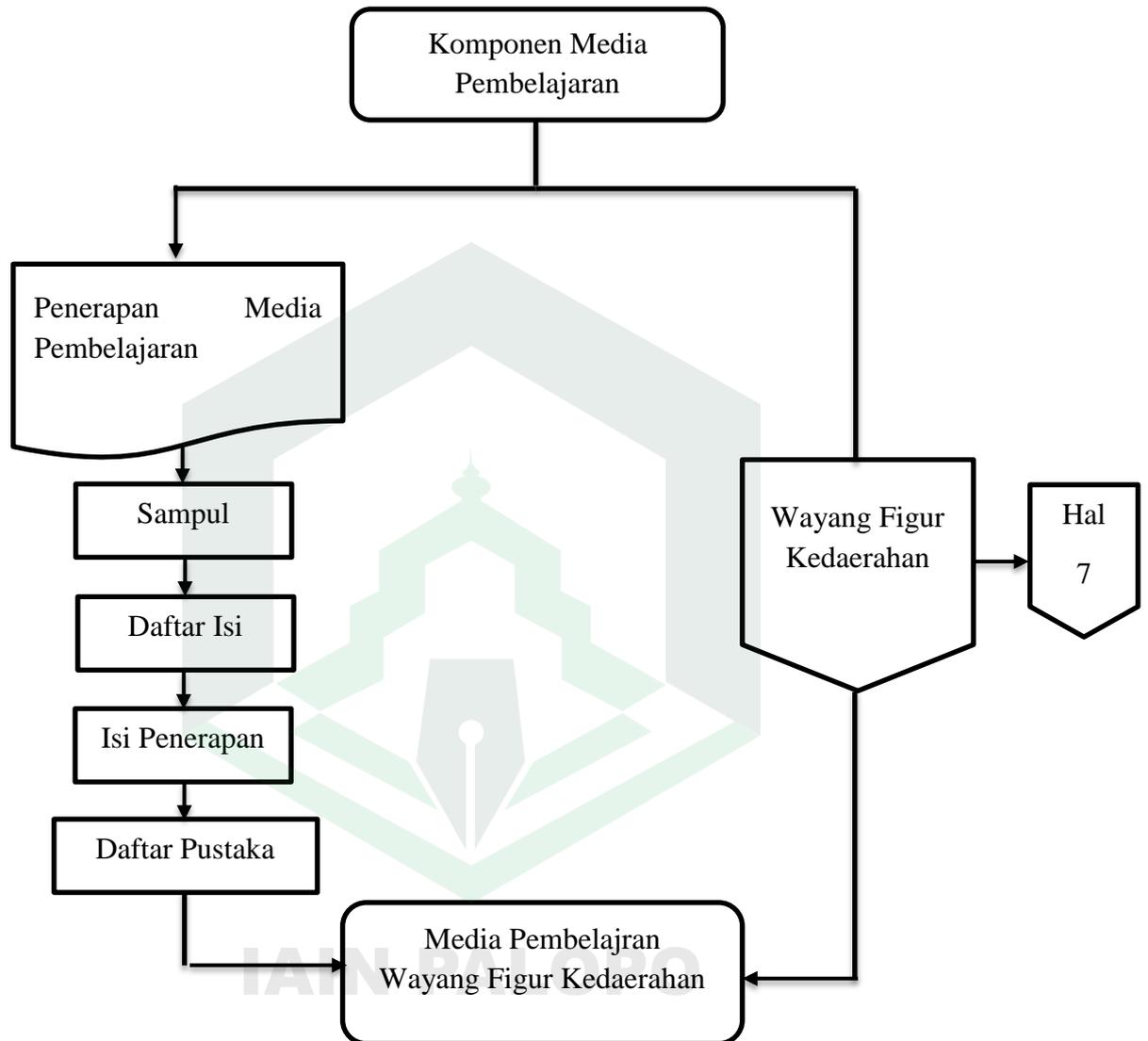
Hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak dari pada buku yang hanya berisi tulisan yang tidak berwarna dan bergambar. Bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa gambar maka dapat membuat siswa sangat dimudahkan dalam memahami pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Asyhari & Silvia, 2016) bahwa siswa kurang tertarik untuk membaca buku yang tebal serta tidak berwarna dan bergambar. Siswa juga cenderung memiliki sifat bosan ketika mulai berinteraksi dengan buku yang tebal namun kurang memiliki banyak gambar dan warna sehingga memberikan kesan yang monoton kepada siswa (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

2. Rancangan produk media pembelajaran

Tahap ini merupakan tahap perancangan (*Design*) media wayang figur yang dipersiapkan peneliti untuk memudahkan siswa dalam menerapkan hidup rukun. Dalam perancangan media ada hal yang harus diperhatikan peneliti yaitu, penyusunan cerita, pemilihan media, hingga pada pembuatan media. Adapun mengenai penjabaran media

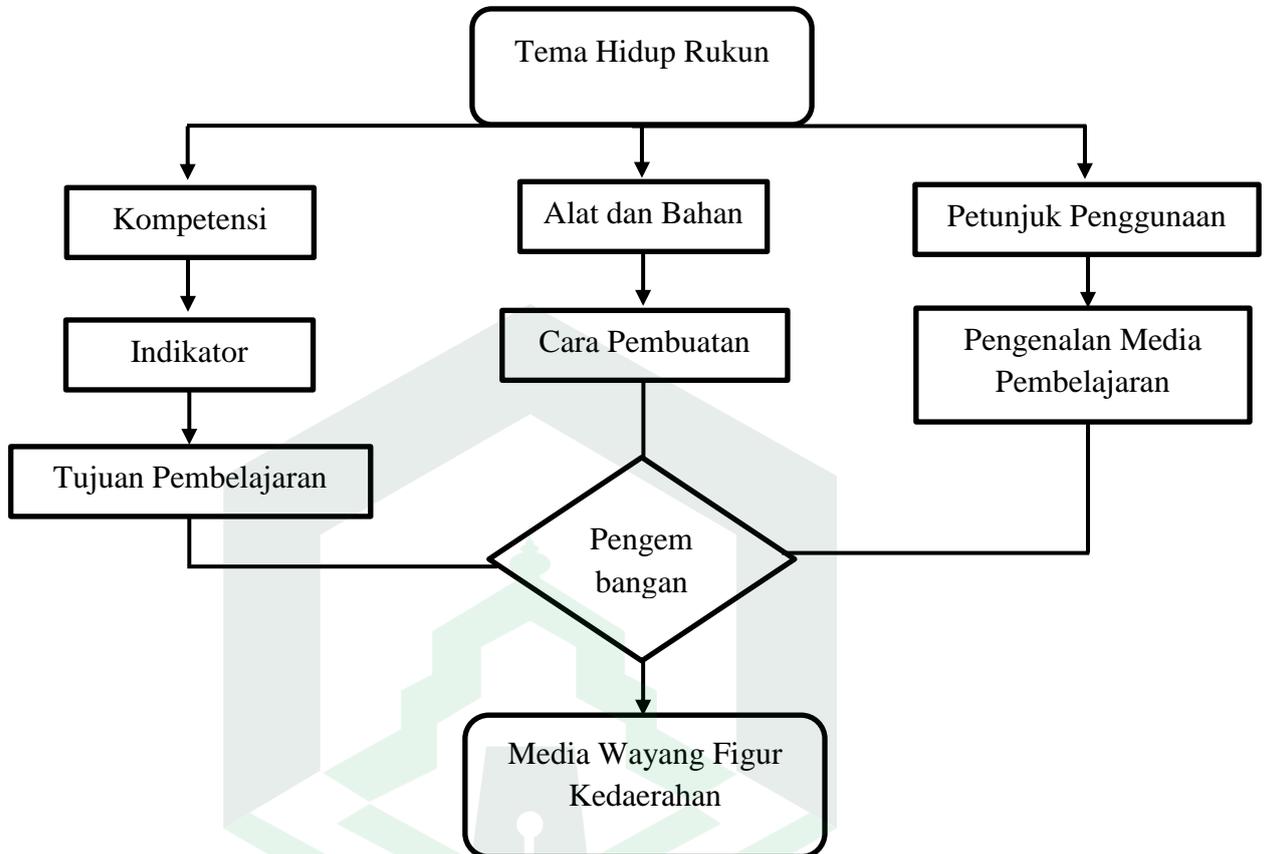
pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan disajikan dalam *flowchart* berikut:

Gambar 2. Bagan komponen media pembelajaran



Berdasarkan gambar *flowcart* diatas dapat kita lihat pada komponen media pembelajaran terdapat penerapan media pembelajaran yang dimana terdiri dari sampul, daftar isi, isi penerapan dan daftar pustaka, dari keempat penerapan media itu meraka adalah susunan dari pembuatan buku panduan media wayang figur kedaerahan.

Gambar 3. Bagan Penjabaran Media Wayang Figur Kedaerahan



Berdasarkan gambar *flowcart* diatas dapat kita lihat pada penjabaran media wayang figur kedaerahan terdapat judul tema hidup rukun yang dimana terdiri dari kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, alat dan bahan, pembuatan dan penggunaan, serta pengenalan media wayang figur kedaerahan, dari beberapa penjabaran media pembelajaran tersebut, meraka adalah susunan dari pembuatan buku panduan media wayang figur kedaerahan.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan akan dilakukan uji validasi oleh beberapa pakar ahli. Setelah dinyatakan valid maka media pembelajaran dapat digunakan.

Gambar 4. Wayang figur sebelum revisi



Pemilihan desain ini untuk merancang media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang berkaitan dengan materi hidup rukun. Sumber materi berasal dari buku guru dan buku siswa tema 1 hidup rukun. Gambar figur ini saya klaim berbeda dengan wayang figur yang lain, karena memiliki hal baru dan dapat dilihat dari bentuk wayang tersebut seperti kartun.

Berdasarkan tipografi yang didiami oleh masyarakat Jawa dan Bugis, maka dalam pengembangan ini disajikan pertemanan antara suku Jawa dan suku Bugis seperti pada gambar dengan alasan yaitu dilingkungan tersebut terdapat dua suku yakni Bugis dan Jawa serta dapat mengajarkan siswa dapat hidup rukun meskipun memiliki perbedaan suku, agar tidak terjadi deskriminasi.

Alasan tersebut siswa dapat menambahkan kepada dirinya untuk hidup rukun sebagaimana dalam kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Dengan menanamkan hal ini, dapat memberikan wawasan pada anak lebih awal tentang bagaimana hidup rukun itu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Winda, 2020) bahwa media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar.

Desain media wayang ini menggunakan figur Bugis yang memakai songkok berwarna hitam kuning dikarenakan songkok itu termasuk ciri khas dari adat Bugis yang paling dikenal oleh masyarakat luar. Sedangkan figur Jawa

memakai blakon berwarna hitam coklat dikarenakan blakon tersebut merupakan ciri khas dari orang jawa.

3. Validitas produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan

Tahap ini menampakkan bentuk akhir dari media yang dikembangkan setelah melalui validasi dan revisi dari para ahli. Terdapat beberapa poin yang direvisi pada media wayang yakni tangan yang di potong dibagian siku agar bisa digerakkan.

Gambar 5. Wayang figur setelah revisi



Setelah melakukan revisi, media wayang figur kedaerahan sudah dinyatakan valid oleh para pakar setelah penilaian serta menganalisis data kevalidan media wayang figur dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil penilaian ahli media pembelajaran

No.	Aspek	Skor	Tinggi
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,91	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,75	Sedang
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,75	Sedang
	Keseluruhan	0,83	Tinggi

Berdasarkan table 2, diketahui bahwa hasil rekapitulasi validitas oleh ahli media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang dikembangkan diperoleh presentase sebesar 0,83 dengan kategori sangat valid. Adapun hasil penilaian ahli pengembangan dapat dinilai pada table 3 berikut.

Tabel 3.
Hasil penilaian Ahli pengembangan

No.	Aspek	Skor	Tinggi
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,91	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,91	Tinggi
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,91	Tinggi
	Keseluruhan	0,91	Tinggi

Berdasarkan table 3, diketahui bahwa hasil validitas media wayang yang dikembangkan oleh ahli pengembangan dikategorikan sangat valid dengan nilai persentase 0,91. Sedangkan hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table 4 berikut.

Tabel 4
Hasil penilaian ahli materi

No.	Aspek	Skor	Tinggi
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,83	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,83	Tinggi
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,91	Tinggi
	Keseluruhan	0,83	Tinggi

Mengacu pada table tersebut diketahui bahwa rekapitulasi hasil kevalidan materi media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) menggunakan persentase sebesar 0,83 dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan, media pembelajaran wayang figur kedaerahan dan materi berada pada kategori sangat valid. Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila media tersebut konsisten dalam setiap penyusunan bagian-bagian media (Suseno dkk., 2020). bagian media yang relevan adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan indikator serta telah memenuhi kriteria uji validasi untuk menentukan tujuan yang diinginkan. Selanjutnya dinyatakan bahwa efektif atau tidaknya suatu instrumen, dimungkinkan untuk

menentukan apakah instrumen yang paling sering digunakan tersebut tepat sasaran pengukuran atau tidak. (Nugraha dkk., 2020).

Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak dari pada buku yang hanya berisi tulisan yang tidak berwarna dan bergambar. Bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan wawancara diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa gambar maka dapat membuat siswa sangat dimudahkan dalam memahami pembelajaran.

Adapun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa pemahaman siswa mengenai tema hidup rukun masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM. Mengenai kondisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan sumber belajar tambahan selain buku seperti media pembelajaran. Adanya media pembelajaran maka dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Kesulitan dalam proses pembelajaran seperti materi yang terlalu luas cakupannya, sulit untuk disampaikan serta bersifat abstrak maka dapat dipermudah dengan adanya media pembelajaran. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku kabupaten Luwu Utara.

Simpulan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa sekolah ini membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa, sehingga dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun. Saat merancang media pembelajaran berupa wayang figur kedaerahan dalam pembelajaran tema Hidup rukun peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Tahap Analyze, diperoleh bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak daripada buku yang hanya

berisi tulisan yang tidak bergambar, (2) Tahap Design, membuat media wayang figur kedaerahan dengan menggunakan pakaian adat jawa serta blakon dan baju berwarna pink dan pakaian adat bugis yang berwarna hitam dengan menggunakan songkok disebabkan ciri khas dari adat bugis, (3) Tahap Develop, dilakukan penilaian dan revisi serta sesuai kritik dan saran dari validator. Berdasarkan hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan berada pada nilai presentase 0,91 dikategorikan sangat valid. Kevalidan media pembelajaran wayang figur kedaerahan diperoleh presentase sebesar 0,83 dikategorikan valid, dan kevalidan materi diketahui bahwa presentase hasil validasi oleh ahli materi sebesar 0,83 dengan kategori valid.

Referensi

- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Budiyono Saputro, M. P. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Dini, J. P. A. U. (2016). *Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK Pkk Sendangagung Minggir Sleman*.
- Fajriana, F., Muhammad, M., & Safriana, S. (2021). Pelatihan Strategi Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom Bagi Guru SMA. *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(1), 53–63.
- Febriyanti, W. S. (2018). *Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019*.
- Haris, F. (2019). Tingkat Pemahaman Guru Penjas terhadap Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Limapuluh Kota Bukik Barisan. *Jurnalstamina*, 2(12), 12–19.

- Indarwanto, Y. S. (2021). *Final Test Belajar Dan Pembelajaran*.
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa*. 2(1), 17–26.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip*. 1(1), 516–525.
- Munawarah, A., Sutrisno, S., & Endah, D. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 164–178.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Peredam (Peredaran Darah Manusia) Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020*.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181–204.
- Saragih, S. H. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Kimia SMK Kelas X Semester II Berbasis Kontekstual*.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Winda, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook TIK Kelas X SMAS Mujahidin Pontianak*.
- Wuwung, O. C. (2020). *Strategi Pembelajaran & Kecerdasan Emosional*. Scopindo Media Pustaka.

BUKU PANDUAN

Pembuatan dan Penggunaan

Wayang Figur Kedaerahan



Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Palopo

2022

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah swt. berkat limpahan rahmatnya kita masih diberi nikmat iman, islam dan nikmat beribadah. Masih diberikan kepercayaan untuk menabur manfaat bagi lingkungan dan orang banyak. Sholawat serta salam atas junjungan Nabi Muhammad saw, beserta keluarga, sahabat dan orang yang senantiasa istiqomah untuk mencari Ridho-Nya hingga akhir zaman.

Buku pedoman ini berisi mengenai cara pembuatan dan cara penggunaan media wayang figur kedaerahan “Hidup Rukun Bagi Siswa di MI Al-mujahidin Baku-Baku”. Adapun mengenai tampilan pada buku ini disusun dan disajikan dengan menggunakan gambar-gambar pada saat pembuatan media pembelajaran. Buku pedoman ini dibuat dengan harapan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai proses pembuatan dan cara penggunaan media. Siswa diharapkan mampu bersikap dan menyalurkan kreativitasnya.

Sebagai penyusun, kami menyadari masih terdapat kekurangan baik dari penyusunan, desain, tata bahasa. Oleh karena itu dengan rendah hati kami menerima saran dan kritik dari pembaca agar dapat membangun kualitas buku pedoman ini. Terima Kasih

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

IAIN PALOPO

Palopo, 19 Januari 2022



Penyusun

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
A. Alat	
B. Bahan.....	
C. Cara Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan	
D. Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan....	
E. Petunjuk Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan	
Cerita Rakyat	
Latihan	



IAIN PALOPO

TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Dengan teks percakapan tentang hidup rukun, siswa dapat membaca teks permintaan maaf tentang sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman dengan teliti.
- 2) Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat mengiden-tifikasi contoh sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman dengan teliti.
- 3) Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat meng-identifikasi keberagaman teman bermain di sekitar rumah berdasarkan kegemaran dengan teliti.

A. Alat

- a. Pisau Catter



- b. Gergaji Kecil



c. Kuas cat ukuran besar dan kecil



B. Bahan

a. Triplex



b. Kertas HVS



c. Bambu



d. Baut



e. Pensil



f. Cat kayu berwarna (putih, hitam, kuning, merah, coklat)



g. Lem Fox



C. Cara Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan

1. Cara menggambar tokoh wayang figur di triplex
 - a. Menyiapkan triplex dan gambar tokoh wayang yang sudah di print, kemudian kertas tersebut diletakkan diatas triplex dengan menggunakan solasi bening dan cetak menggunakan pensil.



- b. Triplex yang sudah tertempel dengan kertas gambar di atasnya kemudian di cetak sesuai gambar tersebut menggunakan pensil.



- c. Setelah di cetak menggunakan pensil maka triplex yang sudah digambar akan dipotong sesuai bentuk gambar dengan menggunakan gergaji kecil dan pisau cetter.



- d. Kemudian memberikan lubang pada tempat baut agar tangannya bisa di gerakkan.



2. Cara mewarnai gambar wayang

- a. Siapkan cat kayu yang akan digunakan lalu campur dengan warna yang lain sehingga menghasilkan warna berbeda seperti yang di butuhkan.



b. warnai triplex sesuai dengan gambar asli atau yang di inginkan.



c. setelah di cat pasang baut ke lubang bagian lengan wayang yang telah di bocorkan.



d. kemudian satukan dengan badan wayang.



3. Cara memasang kayu di tangan wayang agar bisa digerakkan

a. Siapkan lem fox dengan bambu/kayu yang telas di potong pendek lalu oleskan lem ke bambu/kayu di ujung atas.



b. kemudian tempelkan pada bagian bawah tangan.



D. Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan

Media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan ditujukan untuk siswa kelas II. Mengenai hidup rukun yang ada di sekolah yang mulai tidak dilaksanakan sehingga patut untuk diterapkan.

Hidup rukun yang dipaparkan disertai dengan tokoh di daerah, Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu berfikir lebih luas bahwa hidup rukun tidak hanya di terapkan di sekolah melainkan disetiap daerah. Gambar asli yang dipaparkan bertujuan agar siswa mampu memahami secara jelas dan nyata mengenai hidup rukun. Setelah melihat wayang figur maka siswa mampu mengerti mengenai hidup rukun. Melalui cara seperti ini maka siswa dapat mengetahui bahwa hidup rukun sangatlah baik jika dilakukan.

Selain penjelasan mengenai hidup rukun, penyebab kelangkaan, juga dijelaskan mengenai cara menerapkan hidup rukun. Adanya penjelasan ini dimaksudkan agar siswa mampu memahami apa yang dapat dilakukan untuk tetap menerapkan hidup rukun bagi siswa. Siswa juga dapat menjaga silaturahmi dengan yang lain.

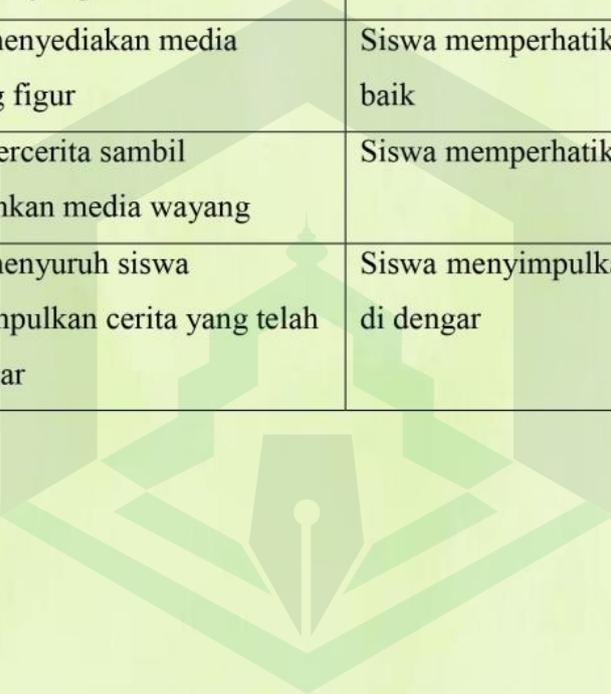
E. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan

Sebelum memasuki pembelajaran inti maka siswa perlu memahami kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan memahami hal tersebut maka pembelajaran akan menjadi lebih terarah. Siswa dapat memahami secara mandiri tanpa harus dijelaskan terlebih dahulu oleh guru namun guru juga harus tetap mendampingi siswa untuk mencegah persepsi yang berbeda antar siswa. Dilanjutkan dengan menggunakan atau menggerakkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan serta cara menerapkan hidup rukun.

Pada saat menggunakan media maka siswa bukan hanya memahami media namun bisa juga di gunakan oleh siswa agar dapat dilihat dengan jelas. tokoh karakter yang disajikan tidak seperti media pada biasanya. Media pembelajaran wayang figur yang disajikan menuntut siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses

pembelajaran sehingga menimbulkan aktivitas belajar yang berbeda dari sebelumnya.

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Guru menjelaskan materi hidup rukun	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi
2.	Guru menyediakan cerita untuk media wayang	Siswa memperhatikan guru
3.	Guru menyediakan media wayang figur	Siswa memperhatikan guru dengan baik
4.	Guru bercerita sambil memainkan media wayang	Siswa memperhatikan guru bercerita
5.	Guru menyuruh siswa menyimpulkan cerita yang telah di dengar	Siswa menyimpulkan cerita yang telah di dengar



IAIN PALOPO

Cerita Pendek

Dua orang sahabat yang berbeda suku tinggal di desa yang sama. Dia adalah Joko dari suku Jawa dan Bahar dari suku Bugis, di suatu hari mereka melakukan perjalanan bersama-sama, di tengah perjalanan keduanya bertengkar karena masalah yang sepele. Tapi karena kesal dan marah Bahar lalu menampar Joko. Joko kemudian menuliskan pesan di atas pasir, "Hari ini sahabat baikku menamparku." Kemudian melanjutkan perjalanan bersama dengan.

Setibanya di sebuah sungai, Joko terjatuh dan hampir tenggelam. Melihat sahabatnya tenggelam, Bahar langsung menolong Joko dengan sigap dan cepat. Kemudian Joko menulis pesan di atas batu, "Hari ini sahabat baikku menyelamatkan hidupku."

Bahar : "Mengapa engkau menulis kesalahanku di atas pasir sedangkan menulis kebaikanku di atas batu?" tanya Bahar.

Joko : "Agar kesalahan yang kau lakukan bisa langsung hilang terhapus oleh angin, sedangkan kebaikanmu bisa terpahat selamanya di atas batu dan akan selalu diingat." Jawab Joko.

Keduanya pun berpelukan dan melanjutkan perjalanan dengan persahabatan yang lebih erat. Pesan moral yang bisa diambil dari Joko dan Bahar di atas adalah bahwa ketika seseorang melakukan kesalahan maka cepat-cepatlah dimaafkan agar tidak diingat terus dan merusak hubungan dengan teman, sedangkan kebaikannya diingat selalu agar sesama sahabat punya kenangan yang indah satu sama lain. Pesan lainnya yang bisa dipetik adalah meski sedang marah namun jika teman sedang membutuhkan bantuan maka bantulah sebisa mungkin agar tali persahabatan antara kedua suku tidak putus.

LATIHAN

1. Termasuk suku apakah joko...
 - a. Bugis
 - b. Jawa
 - c. Luwu
2. Termasuk suku apakah bahar...
 - a. Bugis
 - b. Jawa
 - c. Luwu
3. Joko dan bahar berkelahi karena...
 - a. karena masalah sepele
 - b. karena masalah besar
 - c. karena masalah terlalu besar
4. Joko ditampar oleh...
 - a. Becce
 - b. Beddu
 - c. Bahar
5. Bahar menolong joko karena...
 - a. karena hampir tenggelam
 - b. karena kasihan
 - c. karena ingin meminta maaf

IAIN PALOPO