

BUKTI KORESPONDENSI

Judul Artikel : Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan
Nama Jurnal : JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)
Link Artikel : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47419/pdf>
Author Corespondensi : Edhy Rustan

Archive

ACTIVE ARCHIVE



ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	VIEWS	STATUS
47419	01-17	ART	Rustan, Munawwarah, Hisbullah	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG FIGUR KEDAERAHAN	0	Vol 9, No 1 (2022): JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)

1 - 1 of 1 Items

#47419 Summary

SUMMARY REVIEW EDITING

Submission

Authors Edhy Rustan, Sitti Munawwarah, Hisbullah Hisbullah
Title Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan
Original file [47419-130559-2-SM.DOCX](#) 2022-01-17
Supp. files None
Submitter edhy Rustan 
Date submitted January 17, 2022 - 06:41 PM
Section Articles
Editor Sudrajat Sudrajat 
Abstract Views 0

Status

Status Published Vol 9, No 1 (2022): JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)
Initiated 2022-03-31
Last modified 2022-03-31

#47419 Review

[SUMMARY](#) [REVIEW](#) [EDITING](#)

Submission



Authors Edhy Rustan, Sitti Munawwarah, Hisbullah Hisbullah 
Title Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan
Section Articles
Editor Sudrajat Sudrajat 

Peer Review

Round 1

Review Version [47419-130563-1-RV.DOCX](#) 2022-01-17
Initiated 2022-01-20
Last modified 2022-02-07
Uploaded file Reviewer B [47419-132062-1-RV.DOCX](#) 2022-02-06
Reviewer A [47419-131124-1-RV.DOCX](#) 2022-01-24

Editor Decision

Decision Accept Submission 2022-02-15
Notify Editor  Editor/Author Email Record  2022-02-15
Editor Version None
Author Version [47419-132570-1-ED.DOCX](#) 2022-02-13 [DELETE](#)
Upload Author Version No file selected.

#47419 Editing

SUMMARY

REVIEW


EDITING

Submission

Authors Edhy Rustan, Sitti Munawwarah, Hisbullah Hisbullah 
Title Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan
Section Articles
Editor Sudrajat Sudrajat 

Copyediting

COPYEDIT INSTRUCTIONS

REVIEW METADATA	REQUEST	UNDERWAY	COMPLETE
1. Initial Copyedit File: None	—	—	—
2. Author Copyedit File: None <input type="button" value="Browse..."/> No file selected. <input type="button" value="Upload"/>	—	—	
3. Final Copyedit File: None	—	—	—

Copyedit Comments  No Comments

Layout

Galley Format	FILE
1. PDF VIEW PROOF	47419-135817-1-PB.PDF 2022-03-31
Supplementary Files	FILE

Editor
2022-02-07 10:08 AM

Subject: [JIPSINDO] Editor Decision

DELETE

edhy Rustan:

We have reached a decision regarding your submission to JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun".

Our decision is to: Revision Required
Please revised the manuscript following the reviewer recommendation in 10 days. after finishing, upload it in OJS.

Agustina Tri Wijayanti
(SINTA ID: 6652987) Universitas Negeri Yogyakarta
Phone +6285292087344
jipsindo@uny.ac.id
JISPINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jispindo>

Editor
2022-02-15 11:09 AM

Subject: [JIPSINDO] Editor Decision

DELETE

edhy Rustan:

We have reached a decision regarding your submission to JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun".

Our decision is to: Accept submission

Sudrajat Sudrajat
(SINTA ID : 6053859) Universitas Negeri Yogyakarta
Phone +6283867710740
jack_uny@yahoo.com
JISPINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jispindo>

Editor
2022-02-07 10:08 AM

[Delete](#)

Subject: [JIPSINDO] Editor Decision

edhy Rustan:

We have reached a decision regarding your submission to JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun".

Our decision is to: Revision Required
Please revised the manuscript following the reviewer recommendation in 10 days. after finishing, upload it in OJS.

Agustina Tri Wijayanti
(SINTA ID: 6652987) Universitas Negeri Yogyakarta
Phone +6285292087344
jipsindo@uny.ac.id
JISPINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jispindo>

Editor
2022-02-15 11:09 AM

[Delete](#)

Subject: [JIPSINDO] Editor Decision

edhy Rustan:

We have reached a decision regarding your submission to JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun".

Our decision is to: Accept submission

Sudrajat Sudrajat

(SINTA ID : 6053859) Universitas Negeri Yogyakarta

Phone +6283867710740

jack_uny@yahoo.com

JISPINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia

<http://journal.uny.ac.id/index.php/jispindo>

2022-02-15 11:09 AM edhy Rustan:

We have reached a decision regarding your submission to JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun".

Our decision is to: Accept submission

Sudrajat Sudrajat
(SINTA ID : 6053859) Universitas Negeri Yogyakarta
Phone +6283867710740
jack_uny@yahoo.com
JISPINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Indonesia
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jispindo>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan pada Tema Hidup Rukun

oleh

Sitti Munawwarah

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

Submitted: dd-mm-yy

Reviewed: dd-mm-yy

Accepted: dd-mm-yy

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

Commented [L1]:
Mohon disesuaikan

Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Teks harus dalam Time New Roman, ukuran font 11pt, spasi 1 baris, maksimal 175-250 kata dan diikuti lima kata kunci. Abstrak harus memuat: tujuan sebagai proyek, metode, hasil, dan kesimpulan.

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

Commented [L2]:

Mohon disesuaikan

Pendahuluan harus berisi (secara singkat dan berurutan) latar belakang umum dan tinjauan pustaka sebagai dasar dari pertanyaan penelitian baru atau menunjukkan batasan utama dari peneliti sebelumnya dan untuk menyelesaikannya (analisis kesenjangan), menunjukkan manfaat ilmiah atau kebaruan makalah, dan hipotesis. Di bagian akhir pendahuluan, harus disebutkan tujuan penulisan artikel.

Dalam format artikel ilmiah tidak diperbolehkan untuk mencantumkan referensi seperti dalam laporan penelitian. Mereka harus diwakili dalam tinjauan pustaka untuk menunjukkan artikel ilmiah terbaru.

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 tujuan 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 peserta 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

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

Commented [L3]:

Mohon disesuaikan

Metode yang diterapkan untuk memecahkan masalah, termasuk metode analitik. Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah penelitian dijelaskan di bagian ini.

Hasil dan Pembahasan

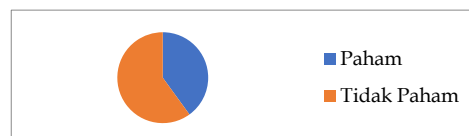
1. Analisis kebutuhan

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.

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 diamat 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

Commented [L4]:

Mohon disesuaikan

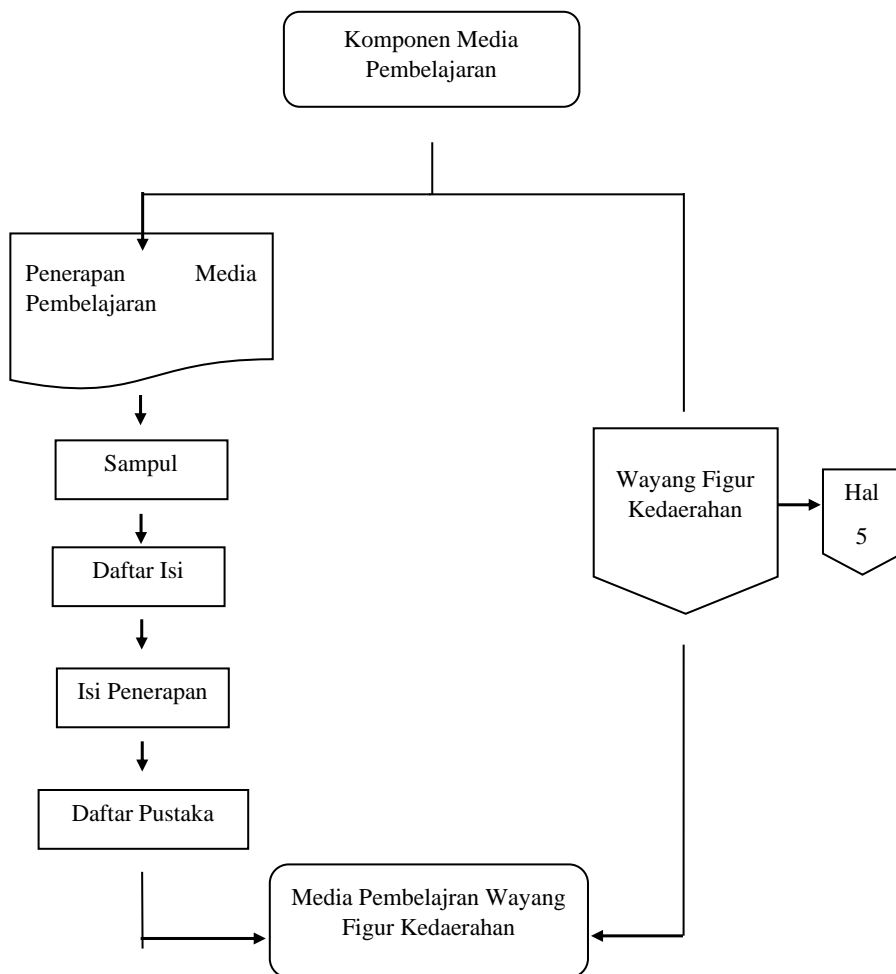
Bagian ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil yang diperoleh dari penelitian harus didukung dengan data yang memadai. Hasil penelitian dan penemuan harus merupakan jawaban atau hipotesis penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya pada bagian pendahuluan. Diskusi harus mengeksplorasi pentingnya hasil pekerjaan, bukan mengulanginya. Buatlah pembahasan sesuai dengan hasil, tetapi jangan mengulangi hasilnya. Komponen berikut harus tercakup dalam diskusi: Bagaimana hasil Anda berhubungan dengan pertanyaan atau tujuan awal yang diuraikan dalam bagian Pendahuluan (apa / bagaimana)? Apakah Anda memberikan interpretasi secara ilmiah untuk setiap hasil atau temuan yang disajikan (mengapa)? Apakah hasil Anda konsisten dengan apa yang telah dilaporkan oleh simpatisan lain (apa lagi)? Atau apakah ada perbedaan?

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





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 4. Wayang figure Setelah Revisi



Setelah melakukan revisi, media wayang figur kedaerahan sudah dinyatakan valid oleh para pakar 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 Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,91	Tinggi
9.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,83	Tinggi
10.	Keseluruhan	0,75	Sedang
		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 Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,91	Tinggi
9.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,83	Tinggi
10.	Keseluruhan	0,91	Tinggi
		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 Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,91	Tinggi
9.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,83	Tinggi
10.	Keseluruhan	0,91	Tinggi
		0,83	Tinggi

Mengacu pada table tersebut diketahui bahwa persentase hasil validasi oleh ahli materi 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).

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

Commented [L5]:
Mohon disesuaikan

Kesimpulan: Ini adalah bagian terakhir yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan tersebut akan menjadi jawaban atas hipotesis, tujuan penelitian, dan penemuan penelitian. Kesimpulan tidak hanya berisi pengulangan hasil dan pembahasan. Itu harus merupakan ringkasan dari hasil penelitian seperti yang penulis harapkan dalam tujuan penelitian atau hipotesis. Saran tersebut berisi saran-saran yang terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian.

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*.

Commented [L6]:

Mohon disesuaikan

Referensi: Semua referensi yang digunakan dalam artikel harus dicantumkan di bagian ini. Pada bagian ini semua pustaka yang digunakan harus bersumber dari sumber primer (**jurnal ilmiah dan paling sedikit 80% dari seluruh pustaka**) yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir. Setiap artikel harus memiliki setidaknya sepuluh referensi.

- 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.