

18._Wayang_jurnal_JIPSINDO.do

CX

by

Submission date: 04-Apr-2023 11:21PM (UTC+0700)

Submission ID: 2055756460

File name: 18._Wayang_jurnal_JIPSINDO.docx (1.03M)

Word count: 3481

Character count: 22459

1 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 1) menganalisis kebutuhan siswa dan guru, 2) mengetahui rancangan media berbasis wayang, dan 3) mengetahui hasil validitas media berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap development. Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Al-Mujahidin Baku-Baku. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Validitas media diuji oleh ahli media pembelajaran, ahli pengembangan, dan ahli materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang bergerak dan menarik untuk meningkatkan semangat mengikuti pembelajaran. Adapun rancangan produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang berwarna dengan tampilan suku Bugis dan Jawa. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat valid oleh tiga validator setelah 4 kali revisi. Hasil kevalidan media oleh ahli pengembang sebesar 0,91, ahli materi sebesar 0,83, dan ahli media sebesar 0,83. Dengan demikian, media pembelajaran wayang figur kedaerahan dinyatakan valid dan efektif dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Tema Hidup rukun.

Kata kunci: Pengembangan media, media pembelajaran, wayang figur kedaerahan, sekolah dasar, tema hidup rukun.

Abstract

This study aims to 1) analyze the needs of students and teachers, 2) determine the design of puppet-based media, and 3) find out the results of the validity of regional media-based 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 (*analysis, design, development,*

implementation, and evaluation). However, this search was only carried out until the development stage. This research was conducted in class II, MI Al-Mujahidin Baku-B²¹. Data were collected through observation, interviews, and tests. The validity of the media ³ is tested by learning media experts, development experts, and material experts. Based on the needs analysis results, it was found that students ² liked moving and engaging learning media to increase enthusiasm for learning. The product design developed by the researcher is in the form of learning ³ media coloured regional puppet figures with the appearance of the Bugis and Javanese ³ types. The resulting product was declared very valid by three validators after four revisions. The results of media validity by developer experts are 0.91, material experts ² are 0.83, and media experts are 0.83. Thus, the learning media for regional puppet figures is declared valid and effective for learning the theme of living in harmony.

Keywords: Media development, learning media, regional puppet figures, elementary schools, the theme of living in harmony.

Pendahuluan

Dalam kehidupan manusia, pendidikan berperan dalam membantu manusia menemukan inovasi untuk perkembangan dan kemajuan zaman. Pemerintah terus berupaya memperbaiki kualitas pendidikan salah satunya dengan perubahan kurikulum. Pada dasarnya setiap pelajaran sangatlah menyenangkan. Hasil belajar menjadi salah satu tujuan dilaksanakannya pembelajaran yang dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan keefektifan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagai tenaga profesional, guru dituntut agar dapat memilih dan menerapkan pendekatan, metode, strategi, teknik dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

Permasalahan yang sering timbul dalam meningkatkan ¹² motivasi belajar siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Guru hanya memanfaatkan media gambar yang tertera di buku teks. Kesalahan pemilihan media mengakibatkan siswa jenuh mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagai akibatnya, keterlibatan dan pencapaian hasil belajar siswa tidak sesuai dengan harapan dari tujuan pembelajaran.

Hasil kajian awal pada siswa kelas II SD pembelajaran Tematik Hidup rukun, diperoleh ² bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku siswa tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut menjadikan siswa bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, ² materi yang diajarkan menjadi kurang menarik, dan siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran tentang kerukunan. Kebanyakan kasus, seperti bermain dalam kelas sehingga hasil belajar siswa tidak mempengaruhi isi pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan

pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar pembelajaran lebih efisien dan efektif. Dalam perspektif Pendidikan, media dimaknai sebagai instrument yang sangat strategis dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hermawan (2014: 223), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat-alat elektronik, grafik, atau foto, yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik berupa visual atau verbal (Wuwung, 2020). Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai media pembawa pesan atau informasi berisi maksud pembelajaran atau tujuan instruksional (Arsyad, 2015: 4).

Menurut Puspitasari & Hanif (2019) pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki banyak sisi positif diantaranya: (1) kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat, (2) siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran karena disampaikan dengan lebih jelas, (3) metode mengajar menjadi beragam, tidak hanya berupa verbal yang cenderung membuat siswa jenuh dan guru juga lebih mudah lelah, (4) aktivitas siswa menjadi lebih beragam seperti mengamati, memerankan, dan mendemonstrasikan, (5) verbalisme dikurangi karena lebih menonjolkan dasar-dasar konkrit dalam pembelajaran.

Hamalik (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka faktor guru dan ketersediaan sarana dan prasarana perlu untuk ditingkatkan (Liono et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh guru sebelum melakukan proses belajar mengajar dengan mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya : (1) siswa; (2) tujuan pembelajaran; (3) jenis strategi pembelajaran yang akan digunakan (4) kreativitas guru dalam menciptakan dan memanfaatkan media (5) sarana dan

prasarana yang tersedia; (6) biaya; dan (7) efisiensi dan efektifitas (Utomo et al., 2021).

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran menurut Hamalik (2013), yakni: (1) media audio merupakan media berupa suara misalnya rekaman suara, dan radio, (2) media visual merupakan media dalam wujud visual atau yang memanfaatkan indra penglihatan seperti gambar, dan (3) media audiovisual merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan berupa wayang figur kedaerahan agar memudahkan siswa dalam memahami kerukunan di lingkungannya.

Media wayang adalah salah satu kesenian yang dikenal sebagai budaya lokal di Indonesia. Saat ini, media wayang sudah jarang ditampilkan baik secara langsung maupun di televisi. Sebagai salah satu bentuk seni, wayang dapat dipelajari melalui mata pelajaran kesenian daerah. Selain itu, wayang juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan siswa di daerah lain dengan budaya yang berbeda juga dapat mengenal wayang. Media wayang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berdampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa (Qorimah & Abduh, 2021; Saraswati et al., 2019). Penggunaan wayang figur kedaerahan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami pembelajaran karena peserta didik kesulitan menerima materi-materi pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Melalui pemanfaatan wayang dalam pembelajaran, siswa juga dapat lebih mengenal kebudayaan warisan para leluhur yang semakin tergerus oleh perkembangan teknologi.

Berbagai penelitian terdahulu telah menggunakan wayang figur kedaerahan. Penelitian pengembangan media wayang karakter dilakukan oleh Mukholifah et al. (2020) menggunakan karakter yang dekat dengan siswa yakni anak sekolah, badut, dan orang tua. Pengembangan media wayang juga dilakukan oleh Oktavianti & Wiyanto (2014) dengan bentuk wayang tumbuhan dan hewan. Berbeda dengan kedua penelitian pengembangan tersebut, media wayang yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dengan figure kedaerahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun. Penelitian ini bertujuan 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.

¹⁹ Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yaitu tahapan *analyze, design, development, implementation dan evaluation* (Saputro, 2017; Trust & Pektas, 2018). Namun karena pandemic COVID 19 yang mengharuskan pembelajaran online sehingga tahap pengembangan media dilakukan hanya sampai pada tahap *development*.

Untuk melakukan analisis kebutuhan, dalam penelitian ini menggunakan subjek guru dan siswa kelas II di MI Al-Mujahidin Baku-Baku yang berjumlah 10 siswa dengan rerata usia 8-10 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, dan wawancara, dan tes. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar observasi dan pedoman wawancara untuk mendapatkan informasi keberhasilan dari penerapan media pembelajaran wayang figur. Untuk tes berupa penilaian tingkat keaktifan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Dalam melakukan validasi media pembelajaran wayang figure kedaerahan, peneliti menggunakan analisis kevalidan oleh tiga ahli, diantaranya ahli media pembelajaran, ahli pengembangan, dan ahli materi. Ketiga ahli tersebut masing-masing menilai sesuai dengan keahliannya dan memberikan masukan terkait produk yang dikembangkan guna memperoleh kekurangan yang ada pada produk tersebut. Dalam melakukan validasi, para ahli diberikan lembar validasi berisi beberapa item penilaian terkait produk tersebut. Untuk setiap pernyataan dinilai dengan skala Likert. Kevalidan produk wayang figure kedaerahan dianalisis secara kuantitatif dan dikategorikan sesuai 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

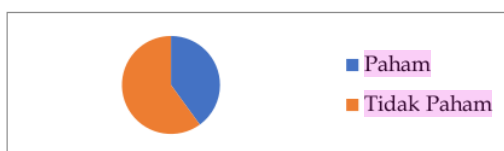
Hasil dan Pembahasan

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 diketahui bahwa guru hanya memanfaatkan buku paket siswa 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 dari guru mengenai proses pembelajaran materi hidup rukun di sekolah, diketahui bagaimana guru mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran. Guru memanfaatkan media berupa gambar-gambar di buku agar siswa dapat memahami materi yang dijelaskan. Pada dasarnya siswa lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan menggunakan bahasa daerah masing-masing. Dari data tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang disukai siswa yaitu berupa alat peraga yang bisa digerakkan sendiri dengan lukisan pakaian adat daerah. Media pembelajaran tersebut adalah wayang figur yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti kartun-kartun yang bisa digerakkan sendiri dan memakai pakaian adat masing-masing daerah. Selain itu, dari hasil belajar siswa ditemukan hanya 4 dari 10 siswa yang bisa memahami media pembelajaran. Hasil belajar tersebut tergambar pada diagram 1.

Gambar 1. Diagram Pemahaman Siswa



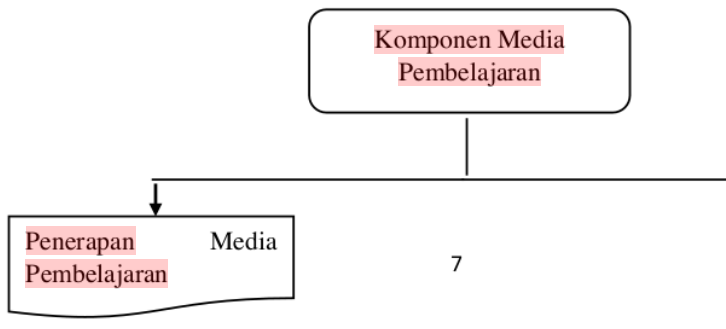
Dari diagram 1 tersebut diketahui bahwa jumlah siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan guru lebih banyak dibandingkan siswa yang memahami materi pelajaran.

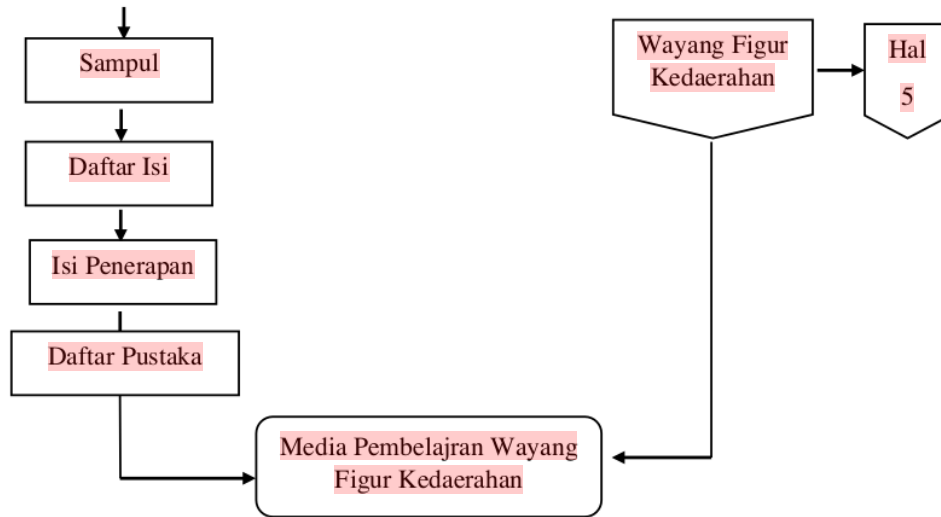
Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak dari pada buku yang hanya berisi tulisan yang tidak berwarna dan bergambar. Bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa gambar bergerak memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan buku pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Asyhari & Silvia (2016) bahwa minat siswa dalam membaca buku tebal kurang, terlebih jika tidak bergambar dan berwarna. Siswa juga mudah bosan saat membaca buku yang tebal tanpa disertai gambar dan warna-warni karena berkesan monoton bagi siswa (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Sebagai akibatnya, motivasi siswa mengikuti proses pembelajaran kurang dan hasil belajar siswa juga rendah. Hal ini senada dengan bahwa rendahnya minat belajar siswa berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa yang juga rendah (Bulkani et al., 2022). Hal tersebut diperkuat oleh Puspitasari & Hanif (2019) bahwa penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dibutuhkan pengembangan media berkarakter dan bergerak untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

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





Adapun hasil desain wayang setelah dilakukan pengembangan sebagai berikut.

¹ Gambar 3. *Wayang figur*



Pemilihan desain ini untuk merancang media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang berkaitan dengan materi hidup rukun. Materi bersumber dari buku Tema I Hidup rukun, baik buku untuk siswa maupun buku guru. ² Gambar figur ini

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 di lingkungan 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. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Puspitasari & Hanif (2019) dan Saraswati et al. (2019), bahwa media berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya membantu siswa memahami materi pelajaran.

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. Desain tersebut bertujuan untuk mengenalkan budaya local kepada siswa. Penggunaan desain wayang berkarakter tersebut sejalan dengan pendapat Hermawan (2014) bahwa pengenalan budaya penting untuk dikenalkan sejak usia dini untuk mencegah tergerusnya kebudayaan nasional akibat globalisasi yang sulit terbendung.

3. Validitas produk media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan

Tahap ini menampakkan bentuk akhir dari media yang dikembangkan setelah melalui validasi dan 4 kali 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 penilaian berikut ini:

Tabel 2.

Penilaian ahli media pembelajaran

No.	Aspek	Skor	Kriteria
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 penilaian ahli pengembangan ditampilkan pada table 3 berikut.

Tabel 3.

Penilaian ahli pengembangan

No.	Aspek	Skor	Kriteria
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	Sedang
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 ditampilkan pada table 4 berikut.

Tabel 4.

Penilaian ahli materi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
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	Sedang
	Keseluruhan	0,83	Tinggi

Mengacu pada table tersebut diketahui bahwa persentase validasi oleh ahli materi dikategorikan sangat valid dengan nilai sebesar 0,83.

Berdasarkan hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan, media pembelajaran wayang figur kedaerahan dan materi dikategorikan sangat valid. Sebuah media pembelajaran dapat dinyatakan valid jika bagian-bagiannya tersusun dengan konsisten (Nugraha et al., 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 (Suseno et al., 2020).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa, sekolah ini membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. Media pembelajaran hendaknya berupa media bergambar dan bergerak. Oleh sebab itu, dikembangkan 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 (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga pada tahap *development*. Media wayang dibuat dengan menggunakan figure Jawa dan Bugis serta disajikan berwarna warni. Media wayang figure kedaerahan direvisi 4 kali selama proses pengembangan.

² Berdasarkan hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan berada pada nilai presentase 0,91 dikategorikan sangat valid. Kevalidan media dan materi pembelajaran wayang figur kedaerahan diperoleh dikategorikan valid dengan presentase sebesar 0,83.

¹⁸ Berdasarkan hasil uji validasi oleh ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran wayang figure kedaerahan valid untuk dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah, terkhusus pada Tema Hidup rukun siswa Kelas II SD. Mengacu pada hasil pembahasan dan kesimpulan, berikut disarankan pemanfaatan produk yang ditelah dikembangkan:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran wayang figure kedaerahan yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran terkhusus Tema Hidup Rukun
2. Bagi sekolah, agar memanfaatkan media yang telah dikembangkan dan menstimulus para guru untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.
- ²² 3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan uji efektivitas media ini dan melakukan pengembangan media lainnya baik pada tema pembelajaran yang sama ataupun media yang sama pada tema pembelajaran lainnya.

Referensi

- ³ Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hermawan, A. (2014). *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Nuansa Cendekia.
- Liono, R. A., Amanda, N., Pratiwi, A., & Gunawan, A. A. S. (2021). A Systematic Literature Review: Learning with Visual by the Help of Augmented Reality Helps Students Learn Better. *Procedia Computer Science*, 179, 144–152.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.019>

Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>

² 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*.

³ Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 65–70.

Puspitasari, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

Qorimah, E. N., & Abduh, M. (2021). Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.

⁶ Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika DPNPM Undira*, 411–416.

³ 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.

Trust, T., & Pektas, E. (2018). Using the ADDIE Model and Universal Design for Learning Principles to Develop an Open Online Course for Teacher Professional Development. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34(4), 219–

233. <https://doi.org/10.1080/21532974.2018.1494521>

Utomo, G. M., Setiawan, B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). What Kind of Learning Media do You Want? Need Analysis On Elementary School Online Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4299–4310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1468>

Wuwung, O. C. (2020). *Strategi Pembelajaran & Kecerdasan Emosional*. Scopindo Media Pustaka.

18._Wayang_jurnal_JIPSINDO.docx

ORIGINALITY REPORT

70%
SIMILARITY INDEX

64%
INTERNET SOURCES

23%
PUBLICATIONS

60%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Student Paper **24%**

2 repository.iainpalopo.ac.id
Internet Source **21%**

3 journal.uny.ac.id
Internet Source **14%**

4 Submitted to Universitas Tidar
Student Paper **3%**

5 jbasic.org
Internet Source **1%**

6 ejournal.undiksha.ac.id
Internet Source **1%**

7 proceeding.unindra.ac.id
Internet Source **1%**

8 Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
Student Paper **1%**

9 lib.unnes.ac.id

<1 %

10

Tira Silvia. "Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi garis dan sudut", Hipotenusa : Journal of Mathematical Society, 2019

Publication

<1 %

11

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

12

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

13

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

14

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

<1 %

15

kolita.atmajaya.org

Internet Source

<1 %

16

docobook.com

Internet Source

<1 %

17

j-cup.org

Internet Source

<1 %

18

Ramadhanty Mashama Putri, Eko Risdianto, Nyoman Rohadi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE PADA

<1 %

MATERI GERAK HARMONIK SEDERHANA",
Jurnal Kumbaran Fisika, 2019

Publication

19

Satria Nugeraha M, Yennita Yennita, Ariefa Primair Yani. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERDASARKAN IDENTIFIKASI TUMBUHAN OBAT DESA CAHAYA NEGERI KABUPATEN REJANG LEBONG", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2020

Publication

<1 %

20

repository.um.ac.id

Internet Source

<1 %

21

Taufik Rihatno, FiryA Amanda, Arita Marini, Julius Sagita, Desy Safitri, Arifin Maksum. "Development of interactive websites to increase learning interest in physical education learning", Cypriot Journal of Educational Sciences, 2023

Publication

<1 %

22

ejournal.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

23

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

24

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

25

Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum,
Prayuningtyas Angger Wardhani.
"Pengembangan Board Game untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV
SD", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan
Guru Sekolah Dasar, 2021

Publication

<1 %

26

www.pure.ed.ac.uk

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off