

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTON PADA TEMA KEGIATAN SEHARI-HARI

Fine Reffiane¹ & Irvina Mazidati²

^{1,2}Prodi PGSD Universitas PGRI Semarang

^{1,2}Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang

¹Email: reffiane@yahoo.co.id

²Email: irvinamazidati@gmail.com

ABSTRACT	ABSTRAK
<p>Saturation of the students to the learning effect on student learning outcomes is unsatisfactory. Teacher as facilitator in learning process needs a media that can enhance students' interest in participating in learning activities, one of which is the puppet media Kerton (paperboard). It is intended that the learning process can be effective, innovative, creative, and imaginative. The type of this research is research and development (R&D). Subjects of the research in this study were 25 students of class. The result of the development media is puppets Kerton (paperboard). Media validation results at the first obtained 65% and the second media validation obtained percentage of 95%. The results of the validation expert guidance material on the first obtained 66.6% with the results of expert validation and guidance material on the second obtained 90.6%. Products that have been validated will be tested on all students. Average of students' pretest score is 71.70, while the average of students' post test score is 85.03. Results N gain is 0.52, which showed moderate criteria. It shows the puppet media Kerton (paperboard) fit for use as a media of learning because it can improve student learning outcomes.</p> <p>Keywords: media, puppets, cardboard.</p>	<p>Kejenuhan siswa dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memerlukan media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan media wayang kerton. Media wayang kerton merupakan singkatan dari wayang kertas karton. Penggunaan media ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat bersifat efektif, inovatif, kreatif, dan imajinatif. Lokasi penelitian di SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas II SD. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli media dan data ahli materi. Rata-rata Nilai pretest yang diperoleh siswa sebesar 71,70 sedangkan rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa sebesar 85,03. Hasil N gain sebesar 0,52 yaitu menunjukkan kriteria sedang. Hal tersebut menunjukkan media wayang kerton (kertas karton) layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>Kata Kunci: media, wayang, kertas karton.</p>

How to Cite: Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTON PADA TEMA KEGIATAN SEHARI-HARI. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163-170. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4256>.

PENDAHULUAN ~ Pendidikan saat ini sangat tergantung kepada kualitas guru dan proses pembelajarannya. Pendidikan yang dilakukan guru di dalam kelas juga harus mengacu pada peraturan-peraturan yang sudah ditentukan dalam perundang-undangan.

Dalam proses pembelajaran saat ini guru tidak hanya dituntut untuk mampu mengatur strategi, namun juga dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat guru menyampaikan materi. Keberhasilan

pada saat proses pembelajaran dipengaruhi banyak factor, diantaranya adalah proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Penyampaian materi oleh guru kepada siswa termasuk ke dalam bentuk komunikasi. Melalui siswakomunikasi tersebut keterampilan berbicara siswa akan meningkat diantaranya siswa yang pasif akan ikut serta aktif dalam pembelajaran yang dilakukan guru secara aktif dan menyenangkan.

Proses belajar mengajar sangat efektif jika dilakukan secara interaktif antara guru dengan siswa, karena siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Pengalaman langsung yang dialami siswa akan terekam secara baik di otak siswa.

Menurut sebagian guru konsentrasi siswa pada pembelajaran hanya sepuluh hingga lima belas menit pada awal materi pembelajaran, sehingga untuk memusatkan perhatian siswa, guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Media untuk mengajarkan materi kepada siswa tidak harus menggunakan media yang rumit. Media yang sederhana dan bermakna dapat digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa. Wayang dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan untuk tema kegiatan sehari - hari. Prayoga (2011) menjelaskan bahwa:

Dalam bahasa jawa, kata wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya, "wayang" dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat – sifat yang ada dari dalam jiwa manusia. Sifat – sifat yang dimaksud antara lain seperti watak angkara murka, kebajikan, serakah, dan lain sebagainya.

Media wayang kerton, adalah singkatan dari wayang kertas karton, adalah salah satu media wayang yang sudah dimodifikasi. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan semua materi pelajaran, termasuk dapat pula digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara sebagaimana dinyatakan oleh Herianto (2010) bahwa media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Media wayang kerton ini digunakan untuk siswa kelas II SD pada tema kegiatan sehari – hari dengan background dibuat berdasarkan tempat-tempat yang sering digunakan dalam kegiatan sehari – hari dan dibuat berdasarkan karakter sebuah keluarga dan lingkungan sekitar.

Sadiman (dalam Kustandi, 2011, p. 7) mengatakan "media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Artinya bahwa sebuah media digunakan oleh seorang guru sebagai pengantar pesan pada saat menyampaikan materi yang sedang diajarkan. Media termasuk salah satu faktor dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran, sehingga, media

sangat penting pada saat pembelajaran berlangsung.

Arsyad (2014, p. 3) mengatakan "kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Media juga dapat dijadikan sebagai perantara atau penengah antara guru dan siswa". Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan saluran komunikasi yang digunakan guru sebagai pengantar pesan kepada penerima.

Wayang dan Wayang Kerton

Wayang sering diartikan sebagai seni tradisi dan warisan dari nenek moyang. Cerita wayang mengandung kearifan lokal, nilai – nilai dan ajaran kebijaksanaan serta keluhuran budi pekerti yang relevan dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Wayang kerton merupakan media yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran, karena di dalamnya terdapat suatu kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang terbuat dari kertas karton tebal. Media Wayang kerton sangat baik digunakan sebagai alat permainan dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi. Media ini mempunyai fungsi untuk memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih berpikir kreatif, membangkitkan motivasi belajar

siswa, dan memudahkan siswa dalam menyerap informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.

Pembelajaran Tematik

Kadir (2014, p. 1) mengatakan, "pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah". Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas rendah (kelas I sampai kelas III) SD/MI. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak. Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inkuiri secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur dalam penelitian pengembangan ini menerapkan prosedur ADDIE. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis,

(D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation (Pribadi, 2011: p. 125). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan tahun 2015/2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran wayang kerton didasarkan pada keadaan pada saat proses belajar mengajar di kelas yang kurang kondusif dan kurang dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga terjadi gangguan dalam komunikasi. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Sulianto, Untari & Yulianti (2014) menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya juga termasuk di dalamnya karena proses tersebut ada komunikan, komunikator, dan media komunikasi. Pengembangan Media Wayang Kerton Disesuaikan Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Prawiradilaga, 2009). *Analysis*, untuk menganalisis atau menentukan masalah dan solusi yang tepat untuk memecahkan suatu masalah yang ada di kelas, serta menentukan SK dan KD yang digunakan untuk proses

pembelajaran. *Design*, untuk menentukan pemilihan media yang sesuai dengan SK dan KD, merancang media yang akan dibuat, menentukan alat dan bahan apa saja yang akan digunakan, dan membuat desain media yaitu media wayang kerton secara utuh, kemudian yang terakhir adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk proses pembelajaran. *Development*, untuk menetapkan tujuan pengembangan, dan pengujian validasi oleh ahli media dan ahli materi. *Implementation*, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media wayang kerton tersebut dengan menerapkan desain media pembelajaran. *Evaluation*, melakukan evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Sasaran dari pengembangan media wayang kerton adalah guru dan siswa. pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran baru maupun alternatif yang dapat menimbulkan antusias dan interaktif serta imajinatif. Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tercapai proses pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna menurut Suparno (1997) mengatakan pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang dalam

proses pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan untuk memperoleh media yang valid dan sesuai dengan materi pelajaran sebelum diimplementasikan adalah melalui tahap validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan revisi desain.

Pada tahap validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran, para ahli (validator) diberi draf media wayang kerton dan perangkat pembelajaran seperti jaring – jaring tema, silabus, wayang kerton dan lainnya. kemudian validator menilai pada angket yang telah disediakan. Hasil dari validator dapat digambarkan pada diagram 1 sebagai berikut:

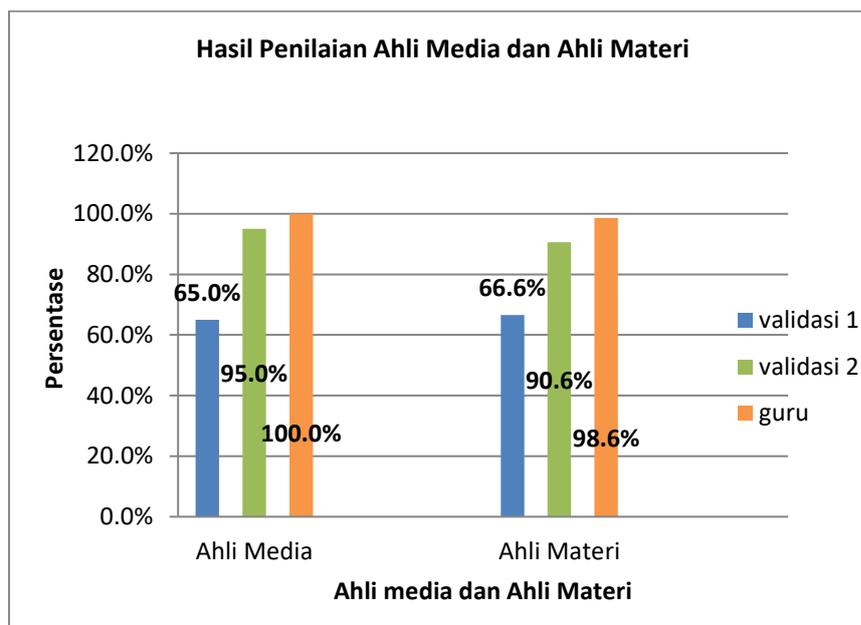


Diagram 1. Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Dari diagram 4.1, dijelaskan bahwa hasil penilaian ahli media pada validasi 1 adalah 65.0% dan validasi 2 adalah 95.0%. Hasil penilaian ahli materi pada validasi 1 adalah 66.6% dan validasi 2 adalah 90.6%. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh guru berturut-turut adalah 100% dan 98.6%.

Uji Keefektifan Pembelajaran dapat dipaparkan sebagai berikut.

Uji Ketuntasan Individual

Pada uji ketuntasan individual dapat dikatakan tuntas apabila siswa mendapatkan nilai minimal 60. Sejumlah 25 siswa pada kelas II SD Islam Jetak Kidul siswa yang dapat dikatakan tuntas secara individual pada saat *pretest* ada 22 siswa, Sedangkan pada saat *posttest* semua siswa tuntas. Nilai terendah pada saat *pretest* adalah 53,33 sedangkan nilai tertinggi adalah 93,33. Nilai terendah pada saat *posttest* adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100.

Uji Ketuntasan Klasikal

Uji ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh peneliti adalah 80% dari 25 siswa. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* maka suatu kelas dikatakan tuntas jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 80\%$. Sehingga pada kelas II SD Islam Jetak Kidul tuntas secara klasikal.

Uji Peningkatan

Setelah melakukan validasi dan revisi maka media layak digunakan di kelas. Media wayang kerton diimplementasikan atau diuji cobakan di kelas II SD Islam Jetak Kidul pada hari Minggu, 8 Mei 2016 dengan 25 siswa. Saat uji coba media, siswa mengisi soal *pretest* dan *posttest*

kemudian hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan N gain dengan presentase N gain sedang. Dari N gain sedang itulah media wayang kerton dikatakan valid dan layak digunakan oleh guru pada saat mengajar. Hal ini dapat diketahui dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Siswa

Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N Gain	Kriteria N gain
71.70	85.03	0,52	Sedang

Untuk hasil N Gain siswa disajikan tabel hasil frekuensi siswa kelas II SD Islam Jetak Kidul pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 2. Data N gain

Interval Gain	Kriteria	Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase (%)
$0,7 < g$	Tinggi	4	$\frac{4}{25} \times 100 = 16\%$
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang	16	$\frac{16}{25} \times 100 = 64\%$
$g \leq 0,3$	Rendah	5	$\frac{5}{25} \times 100 = 20\%$
Jumlah		25	100

Keterangan

g = gain

Berdasarkan data hasil evaluasi dan gain yang diperoleh dapat dikatakan bahwa siswa yang mendapat kriteria $0,7 < g$ (tinggi) ada 4 siswa, $0,3 < g \leq 0,7$ (sedang) ada 16 siswa dan yang mendapat $g < 0,3$ (rendah) ada 5 anak. Hal itu menunjukkan bahwa media telah valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat menimbulkan antusiasme belajar siswa pada pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Dengan rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media wayang kerton layak untuk siswa kelas II SD dan media wayang kerton dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah mengevaluasi hasil pengamatan proses belajar serta hasil evaluasi belajar siswa

kelas II SD Islam Jetak Kidul. Media wayang kerton dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran baru maupun alternatif yang efektif dan interaktif untuk digunakan, dengan adanya media ini maka proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas, sebagaimana yang disebutkan oleh Sudjana dan Rivai (1992, p. 2) tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dilaksanakan melalui penelitian dan pengembangan media wayang kerton dapat disimpulkan: Pengembangan media wayang kerton menghasilkan media wayang kerton yang dapat diterapkan pada tema kegiatan sehari-hari untuk kelas II SD Islam Jetak Kidul

Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan rata – rata persentase sebanyak 86,66% dalam kategori baik sekali, dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 85,26% dalam kategori baik sekali, dan dari hasil evaluasi dari 25 siswa mendapat perolehan nilai rata-rata *pretest* 71.70 dan nilai rata-rata *posttest* 85.03. N gain menunjukkan 0,52 dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media wayang kerton sesuai dan layak digunakan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Herianto, S. (2010). *Penggunaan Wayang Kertas Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Juuk 2 Saronggi Sumenep*. (Tesis). Pascasarjana. Universitas Negeri Malang. Tidak dipublikasikan.
- Kadir, A & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, C & Sutjipto. B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prawiradilaga, D.S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Prayoga, Surya Satria. 2011. "Pengertian Wayang". (online). <http://pengertianwayang.blogspot.com/>. diunduh tanggal 5 November 2015.
- Pribadi. B.A. (2010). *Model Desain Distem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sudjana, N & Rivai, A. (1992). *Media pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru.

Sulianto, J., Untari, M., & Yulianti, F. (2014). PROFIL CERITA ANAK DAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM METODE BERCERITA BERKARAKTER UNTUK SISWA SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2). doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i2.872/>.

Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.