



Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SDN 091407 Sarimatondang

Doharma Evita Mayasari Sidabutar¹, Erlinda Simanungkalit², Dody F Pandimun Ambarita³, Faisal⁴, Waliyul⁵

Universitas Negeri Medan

Jl. Willem Iskandar, Psr. V Medan Estate, Telp.(061)6613365/Fax(0616614002)

Korespondensi penulis: doharmasidabutar8@gmail.com

Abstract.

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Cartoon Puppet Media to improve students' listening skills in Theme 2 Sub-theme 1 for Class III Students at SD N 091407 Sarimatondang. This research is research and development using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Based on the research results obtained, validation by media experts obtained 90% in the "Very Appropriate" category, validation by material experts obtained 84% in the "Very Appropriate" category, practicality test results by education practitioner experts obtained 90% in the "Very Practical" category. The results of the students' listening skills test were with an average pre-test score of 60.8 with a completion percentage of 25% in the "Not Effective" category. Meanwhile, from the post-test results, an average score increase of 90.2 was obtained with a completion percentage of 100% in the "Very Effective" category. From these results it can be concluded that Puppet Cartoon media is feasible, practical and effective to use to improve students' listening skills.

Keywords: *Cartoon Puppetry, Listening, Development.*

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Media Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh validasi oleh ahli media memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Layak", validasi oleh ahli materi memperoleh 84% dengan kategori "Sangat Layak", hasil uji praktikalitas oleh ahli praktisi pendidikan memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tes keterampilan menyimak peserta didik dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,8 dengan presentase ketuntasan sebesar 25% kategori "Tidak Efektif". Sedangkan dari hasil *post-test* diperoleh kenaikan nilai rata-rata sebesar 90,2 dengan presentase ketuntasan sebesar 100% kategori "Sangat Efektif". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Wayang Kartun layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

Kata kunci: Wayang Kartun, Menyimak, Pengembangan.

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan anak, potensi, dan kemampuannya. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, keterampilannya maupun tingkah lakunya menjadi lebih baik. Pendidikan yang direncanakan dengan baik bias menciptakan

output sumber daya manusia yang berkualitas, dan dalam upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat.

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik dari sekolah terdiri atas empat aspek keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa itu memiliki satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan tersebut dapat dilihat dari anak belajar bahasa mulai dengan menyimak bahasa yang didengarnya dari lingkungan, kemudian berbicara. Setelah itu, melalui pendidikan anak baru belajar membaca dan menulis. Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya. Karena keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh setiap orang bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa.

Wayang kartun anak sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yaitu dapat memberikan pengalaman serta melibatkan siswa langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu memberikan suatu ide atau pesan peristiwa secara estetis. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dan diharapkan siswa mampu untuk mengingat hasil belajar tentang isi materi yang telah diajarkan oleh guru dengan baik dan maksimal. Wayang kartun merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Para guru mulai menciptakan media baru untuk menunjang pembelajaran dan kesuksesan pembelajaran agar diterima dengan baik oleh para peserta didik.

Hasil observasi di SD 091407 Sarimatondang menunjukkan bahwa siswa kelas III belum optimal dalam memahami materi pembelajaran terutama dalam mengingat cerita dari materi dongeng. Media yang tersedia belum berdasarkan dengan langkah – langkah yang sesuai dengan pemenuhan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa mengalami kesulitan belajar. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa faktor, yaitu dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan saat guru memberikan materi, model yang diberikan ke siswa masih menggunakan model lama yaitu ceramah, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang lengkap hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, media yang digunakan dalam pembelajaran juga belum optimal, serta kemampuan siswa untuk menangkap kembali cerita yang dibacakan oleh guru masih kurang.

Media yang ada masih kurang mampu untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa merasa bosan dan cenderung kurang mampu untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru karena guru merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah merancang dan membuat media pembelajaran. Media yang baik adalah media yang mampu menyampaikan pesan kepada siswa dan siswa mampu menerima pesan tersebut menjadi sebuah pengetahuan baru. Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian *Research and Development* adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2017, h. 407), "metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Tujuan penelitian ini adalah untuk memproduksi suatu produk baru berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Wayang Kartun ini adalah model *ADDIE* yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091407 Sarimatondang Jl. Pendidikan, Kecamatan Sidamanik, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas III SDN 091407 Sarimatondang, satu orang ahli media, satu orang ahli materi, serta satu orang ahli praktisi pembelajaran yaitu guru kelas III SDN 091407 Sarimatondang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Wayang Kartun pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 muatan Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Kegiatan yang pertama kali dilakukan peneliti adalah melakukan analisis di SDN 091407 Sarimatondang untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah khususnya pada siswa kelas III. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahap analisis memuat analisis peserta didik, analisis kebutuhan guru, analisis perangkat pembelajaran, dan analisis kurikulum dan materi.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan sebagai berikut :

1. Perancangan konsep dan perangkat media Wayang Kartun
2. Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator
3. Merancang Media Wayang Kartun
4. Perancangan instrumen angket penilaian kualitas media

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Kemudian pada tahap ini juga media akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Validator kemudian akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Wayang Kartun yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media yang nantinya saran dan komentar ini akan digunakan sebagai patokan revisi, perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dirancang. Validasi dilakukan hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasi dalam kegiatan pembelajaran.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan ini adalah kegiatan penerapan produk yang telah di kembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran. Pada penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di SDN 091407 Sarimatondang. Media Wayang kartun yang telah diuji kelayakannya tersebut kemudian diterapkan kepada siswa kelas III SDN 091407 Sarimatondang. Siswa akan diberikan berupa soal test untuk mengukur

keefektifan media Wayang Kartun yang kemudian akan dilakukan kegiatan validasi oleh praktisi pendidikan. Praktisi pendidikan dalam penelitian ini yaitu guru wali kelas III SD Negeri 091407 Sarimatondang.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil penilaian berupa tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Pembahasan

1. Validitas

Kelayakan media pembelajaran wayang kartun ini dapat dilihat dari validasi yang telah diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Akbar (2013, h.82) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila hasil validasi dari validator lebih dari atau sama dengan 61% dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Adapun data kelayakan tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Data diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Edizal Hatmi, M.Pd. dimana terdapat tiga aspek penilaian yaitu materi pembelajaran, penyajian materi, dan bahasa. Pada proses validasi materi, diperoleh jumlah presentase kelayakan yaitu sebesar 84% dengan kategori “**Sangat Layak**” sehingga dapat diuji coba ke lapangan.
2. Data diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. dimana terdapat tiga aspek penilaian yaitu konsep media, tampilan/desain, dan penggunaan dan kualitas media. Pada proses validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama diperoleh jumlah presentase sebesar 76% dengan kategori “Layak” dan perlu dilakukan revisi sesuai saran. Adapun saran perbaikan dari validator yaitu menyesuaikan objek pada wayang kartun untuk keperluan menjelaskan materi, dan menyesuaikan *background* pada box wayang kartun. Kemudian peneliti memperbaiki media sesuai sarang yang telah diberikan oleh validator. Selanjutnya pada validasi tahap kedua, diperoleh jumlah presentase sebesar 90% dengan kategori “**Sangat Layak**” dan tidak ada revisi ataupun saran perbaikan dari validator.

2. Praktikalitas

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran wayang kartun ini maka peneliti melakukan uji praktikalitas kepada guru wali kelas III SD N 091407 Sarimatondang, yaitu Ibu Rismauli Nainggolan, S.Pd. sekaligus sebagai ahli kepraktisan media. Terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek materi, tampilan media, bahasa, dan aspek manfaat dengan masing-masing skala 1-5. Berdasarkan uji praktikalitas, maka diperoleh jumlah presentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “**Sangat Praktis**”. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran wayang kartun ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

3. Efektivitas

Menurut Amalia (2017, h.104), suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika peserta didik yang mencapai ketuntasan lebih besar atau sama dengan 80%, yang artinya dari 24 peserta didik minimal 19 orang yang harus tuntas atau mencapai batas KKM yang ditetapkan yaitu 70. Keefektifan media pembelajaran wayang kartun dapat diketahui dengan cara uji coba produk. Pada tahap ini peneliti menggunakan soal tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifannya. Tes yang dilakukan adalah berupa *pre-test* dan *post-test* yang sebelumnya sudah diuji kevalidannya terlebih dahulu.

Sebelum uji coba produk dilakukan peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan kemudian memberikan *pre-test* diakhir proses pembelajaran bertujuan untuk melihat sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan dijelaskan tanpa adanya penggunaan media. Selanjutnya dilakukan uji coba produk, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media wayang kartun dan kemudian memberikan *post-test* kepada peserta didik.

Berdasarkan tahap uji coba produk yang dilaksanakan di kelas III SD N 091407 Sarimatondang, diperoleh hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata sebesar 60,8 dengan presentase ketuntasan 25% kategori “Tidak Efektif”. Sedangkan hasil dari *post-test* peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,2 dengan presentase ketuntasan 100% kategori “**Sangat Efektif**”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 75% dari sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan oleh peneliti “**Sangat Efektif**” dan memiliki dampak positif untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV tentang penelitian Pengembangan Media Keterampilan Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil uji validitas pada media pembelajaran wayang kartun ini diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan total skor 45 dengan presentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Ahli materi memberikan total skor 42 dengan presentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dari hasil validasi media dan materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kartun ini sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil uji praktikalitas pada media pembelajaran wayang kartun ini diperoleh dari ahli praktisi pendidikan yaitu guru wali kelas III SD N 091407 Sarimatondang. Total skor yang diperoleh adalah 45 dengan presentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga dari hasil validasi praktisi pendidikan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat praktis.
3. Tingkat keefektifan media pembelajaran wayang kartun ini diperoleh dari data hasil tes *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,8 (tidak tuntas KKM) dengan presentase ketuntasan sebesar 25% kategori “tidak efektif”. Sedangkan dari hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,2 (tuntas KKM) dengan presentase ketuntasan sebesar 100% kategori “sangat efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kartun ini dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Amalia, E. (2017). Efektifitas Pembelajaran Fiqih dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di Madrasah Ibtidayah Negeri Desa Penggaga-Muba. *Jurnal Ilmu PGMI*, 3(1), 98–107.
- Mutoharoh. (2016). Pemanfaatan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengkomunikasikan Cerita Narasi pada Siswa Kelas II SD Negeri Laweyan. *Jurnal Didaktika*, 4(2), 3.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. CV. Pustaka Setia.

Salamah, E. R. (2017). Penggunaan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh Tokoh Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 12(2), 57–65.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.