

Pengembangan Media Wayang Berbahan Barang Bekas Berbasis Budaya Lingkungan Setempat Bermuatan Cerita Rakyat Bengkulu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Erna Oksari^①, Abdul Muktadir^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

ernasarie79@gmail.com^①, abdulmuktadir755@yahoo.co.id^②

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 17 Oktober 2022

Revised: 7 Februari 2023

Available Online: 22

Maret 2023

This study aims to develop wayang media made from used goods based on local environmental culture that imposes Bengkulu folklore to improve learning outcomes for fourth grade elementary school students. This type of research is research and development or Research and Development (R&D). The results of this study indicate that 1. Implementation was carried out at SDN 101 North Bengkulu to measure and describe the effectiveness of wayang media activities that had been developed. 2. The validation results on the design aspect obtained an average Aiken's V score of 0.88 (Very Valid) with an average validator agreement of 0.80% (Almost Perfect). The validation results on the language aspect obtained an average Aiken's V score of 0.89 (Very Valid) with an average validator agreement of 0.93% (Almost Perfect). 3. Wayang media made from used goods based on local environmental culture which contains Bengkulu folklore in class IV fiction text material is considered to be able to improve student learning outcomes.

Correspondence E-mail:
ernasarie79@gmail.com

Keywords: Puppet Media, Used Goods, Creativity.

Pendahuluan

Cerita rakyat sebagai salah satu budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang harus di pertahankan dan dilestarikan. Tapi saat sekarang ini budaya lokal yang menjadi ciri khas dan jiwa bangsa semakin terkikis oleh budaya asing, perkembangan zaman dan teknologi. Sejalan dengan itu, dalam penelitian Rozie (2019: 28), yang mengatakan cerita rakyat sebagai salah satu hiburan dalam masyarakat yang tenggelam oleh cerita sinetron dan sejenisnya yang disuguhkan di televisi, dengan alasan sinetron lebih nyata alurnya sehingga mudah dipahami dan dinikmati.

Pada proses pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang pendidik dituntut bekerja secara profesional, pendidik juga harus mampu menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif agar proses belajar mengajar menarik. Mengatasi masalah tersebut sangat diperlukan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat memanfaatkan lingkungan.

Lingkungan merupakan suatu bahan belajar yang memiliki banyak manfaat. Pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan dengan efisien dapat menghasilkan suatu produk pengajaran yang memiliki tingkat edukasi yang tinggi. Namun, fenomena kurang memanfaatkan fasilitas dan lingkungan sering terjadi di sekolah, para guru pada umumnya melakukan proses belajar di kelas dengan pemberian materi-materi secara abstrak yang tidak diperbanyak dengan interaksi.

Lingkungan sosial SDN 101 Bengkulu Utara dalam keseharian masih kental dengan budaya Jawa, karena sebagian besar siswa berasal dari keluarga Jawa. Kesenian wayang sangat diminati masyarakat sekitar. Mencermati fenomena ini, maka media pembelajaran wayang akan menarik siswa dalam meningkatkan kompetensi keterampilan berbahasa yaitu melalui kegiatan mencermati cerita fiksi berupa cerita rakyat Bengkulu di mana siswa hidup, tumbuh dan berkembang.

Guru saat ini belum bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran adalah salah satu alat agar guru lebih mudah dalam penyampaian materi yang akan dipelajari. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dilakukan setiap pembelajaran untuk memberikan kesan bermakna, namun tidak demikian kenyataan yang ada di lapangan. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pencapaian pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SDN 101 Bengkulu Utara, terdapat permasalahan dalam pembelajaran, antara lain : (1) siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan, (2) guru belum berinovasi dan bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran, (3) pengetahuan budaya lokal siswa belum optimal. (4) kebanyakan pada proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan (5) hasil belajar Bahasa Indonesia materi teks fiksi masih rendah. Berdasarkan fenomena ini hendaknya guru melakukan inovasi-inovasi terbaru dalam menyampaikan materi pelajaran seperti membuat siswa belajar menemukan dan menyelesaikan sendiri, sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan pembelajaran akan lebih bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa SD adalah media wayang, dengan menggunakan media wayang yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia, media wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari dan media untuk mengembangkan karakter peserta didik. Walujo (2012: 41), menyatakan bahwa “cerita melalui wayang dapat mengajarkan manusia untuk mencapai hidup yang selaras, harmonis, dan bahagia dengan menampilkan contoh-contoh perilaku baik dan jahat, sehingga membentuk ide, kepercayaan, moralitas, dan tingkah laku”. Dalam perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Wahyuni (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media wayang ini dipercaya bisa menjadikan peserta didik bertindak lebih dinamis dalam latihan proses pembelajaran dan semakin efektif menelaah materi serta penilaian termasuk dalam kategori valid sehingga materi dapat dikatakan layak digunakan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 101 Bengkulu Utara pada bulan Oktober 2021, ditemukan beberapa masalah yaitu: (1) Di lingkungan sekolah banyak terdapat barang bekas yang tidak dimanfaatkan; (2) Siswa cenderung membuang sampah tidak pada tempatnya; (3) Sekolah belum memiliki hasil karya dari barang bekas; dan (4) Siswa belum mendapatkan pengetahuan tentang barang bekas dapat dibentuk menjadi barang yang lebih bermanfaat. Dengan memanfaatkan barang bekas dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan sikap peduli lingkungan, selain itu dapat membuat pembelajaran yang monoton diminimalkan, meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar, dan dapat menuntun siswa dalam mengembangkan aktivitas serta hasil belajar.

Inovasi pengembangan media yang menarik dengan substansi yang dikhususkan (materi teks fiksi) sangat penting dilakukan. Pengembangan media ini dapat membantu siswa untuk belajar secara langsung. Sebagaimana yang dikatakan oleh Piaget (Izzati, Hindarto, & Pamelasari 2013: 104) bahwa masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun).

Anak-anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah yang aktual dan konkret. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Metode

Penelitian ini mengembangkan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD dengan menggunakan desain penelitian berupa penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1991.

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018: 255). Terdapat 5 langkah yang digunakan dalam penelitian Research and Development (R & D) model ADDIE. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

Partisipan

Penelitian telah dilaksanakan di kelas IV SDN 101 Bengkulu Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang siswa dan satu orang guru kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 20 orang siswa dan satu orang guru kelas IVB sebagai kelas kontrol. Objek penelitian yang digunakan berupa pengembangan media wayang berbahan bekas kardus.

Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah 1) Lembar Analisis Dokumen, 2) Instrumen Analisis Kebutuhan (Observasi dan wawancara guru kelas IV SDN 101 Bengkulu Utara), dan 3) Lembar Validasi.

Teknik Pengumpulan Data

Ada pun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media wayang adalah 1) Analisis Dokumen, 2) Observasi, 3) Angket dan 4) Tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil

Hasil penelitian ini berisi proses penelitian dan pengembangan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Proses penelitian dan pengembangan produk ini dilaksanakan dalam lima tahapan berdasarkan model ADDIE, yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Berikut penjelasan setiap tahapan penelitian dan pengembangan tersebut.

1. Analysis

Kegiatan menganalisis ini dilakukan pada dua aspek, yaitu: analisis terhadap kurikulum, dan analisis kebutuhan pengguna produk.

- a. Analisis kurikulum. Berdasarkan analisis yang dilakukan, tema yang dipilih adalah Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku pada pembelajaran 3. Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar, antara lain: KD Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi; dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.
- b. Analisis kebutuhan pengguna produk

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna produk, yaitu: siswa dan guru kelas IV SDN 101 Bengkulu Utara dengan menggunakan angket kepada siswa dan survey kepada guru. Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kurang menyenangkan bahkan tidak menyenangkan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar Bahasa Indonesia. Kreativitas dalam membuat media masih kurang optimal, media pembelajaran masih jarang digunakan di dalam kelas, budaya lokal atau cerita rakyat Bengkulu kurang disorot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ketika di kelas, siswa sulit untuk menentukan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Selain itu didapatkan bahwa media yang digunakan guru belum dapat merangsang motivasi, hasil belajar dan minat belajar siswa.

2. Design

Tahap desain dilaksanakan dengan menyusun rancangan produk pengembangan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu (1) analisis KI-KD, (2) analisis sumber belajar, (3) penentuan jenis media.

Setelah didapatkan rancangan yang sesuai, produk kemudian divalidasi. Instrumen validasi ahli yang digunakan terkait pada aspek kelayakan desain, dan kelayakan media.

3. Development

Validasi produk dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu: dua orang ahli design dan dua orang ahli media.

Tabel 1 Hasil Validasi Desain

No.	Indikator	Butir Nomor	Tahap 1		Tahap 2	
			Angka Aiken's V	Kriteria koefisien Aiken's V	Angka Aiken's V	Kriteria koefisien Aiken's V
1	Teks dalam media wayang	1	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		2	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		3	0.50	Valid (sedang)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
2	Bahasa media wayang	4	0.50	Valid (sedang)	0.75	Valid (sedang)
		5	0.50	Valid (sedang)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
3	Isi media wayang	6	0.38	Kurang Valid (rendah)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
		7	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		8	0.50	Valid (sedang)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
4	Kesesuaian materi dengan media wayang	9	0.50	Valid (sedang)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
		10	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		11	0.25	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
		12	0.38	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	13	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)
		14	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)
		15	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)

Berdasarkan hasil validasi desain tahap 1, indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken's V 0,41 dengan kriteria koefisien "Sedang". Untuk itu, proses validasi dilanjutkan pada tahap kedua. Adapun saran dan masukan pada tahap 1 yaitu: KD dan Indikator belum sesuai; karakteristik tokoh pada wayang belum jelas; pesan moral dalam cerita disesuaikan dengan konsep pembelajaran pada tingkatan siswa kelas IV SD; ateri cerita fiksi ini sudah menggambarkan alur cerita untuk dapat membuat media wayang; isi materi belum cukup jelas; materi pada media kurang mendorong keterampilan kreativitas siswa; dan isi materi kurang mengarah pada cerita rakyat.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan validator, selanjutnya pada validasi desain tahap 2, dari semua indikator yang menjadi pedoman dalam penilaian validitas, didapat rata-rata angka Aiken's V 0,88 dengan kriteria koefisien "Sangat Valid (tinggi)".

Tabel 2 Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Butir Nomor	Tahap 1		Tahap 2	
			Angka Aiken's V	Kriteria koefisien Aiken's V	Angka Aiken's V	Kriteria koefisien Aiken's V
1	Bentuk penyajian	1	0.38	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
		2	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		3	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		4	0.50	Valid (sedang)	0.88	Sangat Valid (tinggi)
		5	0.38	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
		6	0.12	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
		7	0.38	Kurang Valid (rendah)	1	Sangat Valid (tinggi)
2	Keefektifan dan keefisienan media wayang bahan	8	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		9	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		10	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)
		11	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)
3	Kemudahan menggunakan media wayang	12	0.25	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		13	0.38	Kurang Valid (rendah)	0.75	Valid (sedang)
		14	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)
		15	0.50	Valid (sedang)	1	Sangat Valid (tinggi)

Berdasarkan hasil validasi media tahap 1, rata-rata angka Aiken's V 0,40 dengan kriteria koefisien "Kurang Valid (rendah)". Saran dan masukan perbaikan pada tahap 1 adalah tokoh media dengan materi belum sesuai; bentuk media wayang belum sesuai; bahan yang digunakan aman untuk siswa, warna sudah kontras; bentuk media kurang jelas; tokoh belum sesuai dengan materi; dan bahan bukan dari bahan bekas.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan validator, selanjutnya pada validasi media tahap 2. Pada validasi tahap 2, rata-rata angka Aiken's V 0,89 dengan kriteria koefisien "Sangat Valid".

Hasil sebelum dan setelah perbaikan dapat dilihat pada Gambar 1.



Sebelum

Sesudah

Gambar 1. Hasil sebelum dan sesudah perbaikan

4. Implementation

Tahap implementation dilaksanakan dengan melakukan uji coba ke lapangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 101 Bengkulu Utara. Uji coba dilakukan pada kelompok siswa kelas IVA berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelompok siswa kelas IVB berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas kontrol. Setelah dilakukan eksperimen, maka data yang didapat dilakukan uji prasyarat. Dari uji prasyarat didapatkan data terdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji *independent t test*.

Hasil Uji *Independent t-Test*

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

Levene's
Test for
Equality
of
Variance
s

		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kreativita s	Equal variance assumed	.489	.489	17.973	38	.000	30.50000	1.69704	27.06453	33.93547
	Equal variance not assumed			17.973	36.291	.000	30.50000	1.69704	27.05921	33.94079

Berdasarkan Tabel 4.26 dilihat bahwa nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Untuk melihat hasil *pretest* dan *posttest*, disajikan ringkasan hasil hasil belajar siswa berikut hasil *gain* yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Ringkasan Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

No	Kelas	Nilai Rata-Rata		Gain	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	Kontrol	36.75	44.13	0.12	Rendah
2	Eksperimen	39.13	74.63	0.58	Sedang

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0.12 yang berada pada kategori rendah. Selanjutnya, pada kelas eksperimen rata-rata *pretest* adalah 39.13 meningkat menjadi 74.63. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0.58 yang berada pada kategori sedang.

5. Evaluation

Kegiatan evaluasi ini meninjau seluruh hasil evaluasi dari proses validasi dan uji coba terbatas yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 101 Bengkulu Utara. Hasil evaluasi ini diperoleh dari seluruh saran masing-masing validator yang digunakan untuk merevisi produk sampai menjadi produk akhir. Produk akhir yang dikembangkan berupa pengembangan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu yang dibentuk menggunakan bahan barang bekas. Pada tahap evaluasi saran yang diberikan ahli desain dan ahli media, wali kelas IV dan siswa yang menjadi sampel baik secara tertulis atau media wayang telah dilakukan perbaikan.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Wayang

Untuk menguji tingkat kelayakan produk media wayang yang dikembangkan yaitu dengan meminta penilaian dari validator yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Adapun aspek-aspek yang divalidasi oleh tim panulis yaitu aspek kelayakan desain dan kelayakan media. Masing-masing aspek divalidasi oleh dua orang ahli/pakar, jadi jumlah panulis dalam media ini berjumlah enam orang validator. Dari dua aspek tersebut dibuatlah deskriptor yang disesuaikan dengan aspek yang akan divalidasi.

a. Aspek Kelayakan Desain

Penilaian aspek materi berdasarkan deskriptor yang ada dalam lembar validasi. Selanjutnya akan dibahas hasil validasi pada aspek materi oleh validator I dan validator II. Pada deskriptor butir pertama dalam lembar validasi berbunyi kesesuaian dengan KD dan indikator pencapaian kompetensi memperoleh skor rata-rata 0,75 dengan kategori valid. Deskriptor butir dua sistematika teks bacaan teratur dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik memperoleh skor rata-rata 0,75 dengan kategori valid, hal ini menunjukkan materi sudah memenuhi tuntutan kurikulum 2013. Pada butir deskriptor ketiga Pokok pikiran disusun berurutan tim validator memberikan skor rata-rata 0,88 yang memiliki kategori sangat valid, menunjukkan kegiatan yang ditampilkan menambah pengetahuan siswa. Pada deskriptor butir ke empat yaitu Bahasa yang

digunakan mudah dimengerti siswa, memperoleh skor rata-rata 0,75 masuk kategori valid. Deskriptor kelima pemilihan kosa kata sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa kelas IV SD dengan skor rata-rata yang diperoleh 0,88 dengan kategori sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran lebih tersusun dan lebih bermakna (Muhson, 2010).

Pada deskriptor keenam cerita pada media sesuai dengan konsep pembelajaran pada tingkatan siswa kelas IV SD memperoleh skor rata-rata 0,88 yang dikategorikan sangat valid. Selanjutnya pada indikator ketujuh yaitu cerita pada media memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi, pada indikator ini validator memberikan skor rata-rata 0,75 yang dikategorikan valid. Pada deskriptor kedelapan, cerita pada media mudah dipahami baik guru maupun siswa, pada deskriptor ini skor yang didapat rata-rata 0,88 yang berada pada kategori sangat valid.

Deskriptor sembilan memperoleh skor rata-rata 0,88 dengan kategori sangat valid, hal itu menunjukkan bahwa dengan materi pada media memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman dan guru. Deskriptor kesepuluh mengenai materi pada media memberikan gambaran yang jelas mengenai informasi tentang permasalahan yang harus dipahami siswa, memperoleh skor rata-rata 0,75 yang dikategorikan valid. Pada deskriptor sebelas, materi pada media dapat mendorong keterampilan kreativitas siswa memberikan skor rata-rata 1,00 yang dikategorikan sangat valid. Dan pada deskriptor kedua belas, validator memberikan skor rata-rata 1,00 yang masuk dalam kategori sangat valid, hal ini diberikan karena menurut kedua validator materi pada media dapat membentuk kreativitas dan deskriptor ketiga belas yaitu materi cerita yang ada sesuai dengan perkembangan kognitif siswa memperoleh skor rata-rata 1,00 yang dikategorikan sangat valid.

Deskriptor keempat belas materi cerita yang ada memberikan siswa pengalaman yang sesuai dengan perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara memperoleh nilai skor 1,00 yang dikategorikan sangat valid dan deskriptor kelima belas dengan skor 1,00, hal ini karena materi cerita memberikan pemahaman yang sesuai dengan perkembangan siswa. Kevalidan atau kelayakan ini disesuaikan dengan Retnawati (2016) yang menyatakan bahwa $0 \leq V < 0,39$ dengan interpretasi validitas kurang valid, $0,40 \leq V \leq 0,79$ dengan interpretasi validitas sedang, dan $> 0,80$ dengan interpretasi validitas sangat valid. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 51) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

b. Aspek Kelayakan Media

Pada aspek media yang ada pada wayang berbahan barang bekas divalidasi oleh dua validator dengan tujuan sebagai tolak ukur kelayakan media wayang tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Berikut ini akan dijelaskan hasil validasi dari aspek Media. Pada deskriptor pertama bentuk media wayang, memperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid. Deskriptor kedua kejelasan bentuk media rata-rata skor yang diperoleh 0,75 dengan kategori valid, begitu juga pada deskriptor ketiga memperoleh rata-rata skor 0,75 dengan kategori valid, ini menunjukkan kejelasan warna dalam media sudah baik.

Pada deskriptor keempat yaitu kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik siswa kelas IV SD, memperoleh skor rata-rata 0,88 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya pada deskriptor kelima diperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media wayang sesuai dengan cerita yang disajikan. Pada deskriptor keenam skor yang diperoleh rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid, ini menunjukkan bahwa tokoh media dengan materi sesuai. Pada deskriptor ketujuh memperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa media wayang sesuai dengan isi cerita yang disajikan. Pada deskriptor kedelapan yaitu Pemilihan bahan media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa menunjukkan skor yang di dapat rata-rata 0,75 dengan kategori valid.

Pada indikator selanjutnya yaitu deskriptor kesembilan bahan media wayang sesuai untuk kreativitas siswa memperoleh skor 0,75 dengan kategori valid. Selanjutnya pada deskriptor kesepuluh rata-rata skor yang didapat 1,00 dengan kategori sangat valid, ini menunjukkan bahwa bahan mudah didapat dan tahan (awet). Deskriptor sebelas yaitu bahan yang digunakan aman untuk siswa, memperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid. Pada deskriptor kedua belas rata-rata skor yang diperoleh adalah 0,75 dengan kategori valid, ini dikarenakan kejelasan petunjuk penggunaan media. Pada deskriptor ketiga belas memperoleh skor 0,75 dengan kategori

valid, hal ini karena petunjuk penggunaan media mudah dipahami siswa. Deskriptor keempat belas persiapan penggunaan media dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa atau guru memperoleh skor 1,00 kategori sangat valid dan deskriptor kelima belas dengan nilai skor 1,00 kategori sangat valid karena media mudah digunakan oleh siswa atau guru. Dari penjabaran hasil validasi kedua aspek di atas, rata-rata tiap aspek memperoleh kategori sangat valid.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sukmawati, Affandi dan Setiawan (2022), menyimpulkan bahwa media wayang berbasis kearifan lokal sangat valid dan respon siswa sangat baik sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pertunjukan media yang bagus dapat memperluas kekuatan penalaran siswa dalam ukuran pengajaran dan pembelajaran (Wahyudi, Wibawanto, dan Hardyanto 2017). Media juga berperan untuk alat bantu pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Masykur, Nofrizal, dan Syazali, 2017). Zafira dan Artharina (2017) media wayang membantu siswa mudah memahami materi pelajaran dapat dilihat pada antusias siswa terhadap media wayang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Qurrotaini dan Fachrunisah (2017) bahwa siswa lebih antusias ketika menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Siswa lebih memahami materi yang diajarkan karena setiap belajar siswa mengamati objek materi yang disampaikan secara langsung. Rasa percaya diri siswa tumbuh, karena setiap belajar siswa harus menjelaskan hasil pekerjaannya yang dilakukan di depan kelas.

2. Efektifitas Media Wayang

Pengembangan media wayang bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap pembelajaran. Efektivitas pembelajaran ialah tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan Efektivitas pembelajaran ialah menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dengan langkah yang tepat, diantaranya dilihat pada peningkatan hasil belajar siswa karna pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan hasil belajar antara pemahaman di awal pembelajaran dengan setelah pembelajaran. Menurut Nana (2004) kreatifitas adalah keahlian seseorang dalam menciptakan hal baru berdasarkan fakta, data sehingga memunculkan ide yang dapat digunakan. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi dalam belajar peserta didik (Smaldino, 2011:7). Tersedianya media pembelajaran harapannya materi tersampaikan ke dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih mudah diaplikasikan, dianalogikan, serta penyelesaian permasalahan lebih nyata dan bermakna (Agustina dan Suprianto, 2018). Pada penelitian ini perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk memperoleh keefektifitas belajar.

Kegiatan *pretest* dilakukan saat pembelajaran tanpa menggunakan media wayang. Setelah dilakukan *pretest* guru mengenalkan dan melakukan pembelajaran menggunakan media wayang yang disusun menggunakan barang bekas dengan materi teks fiksi cerita rakyat Bengkulu. Pembelajaran dengan media wayang ini menjadikan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan menyampaikan pengetahuannya sendiri berkaitan dengan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Bengkulu. Selanjutnya barulah pemberian *posttest*. *Posttest* di akhir pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mengulang kembali pembelajaran yang telah dipahami dalam pembelajaran sebelumnya.

Hasil *N-Gain* pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi hanya sebesar 0,12 dalam kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,58 dalam kategori sedang. Hasil tes ini dihitung perbedaannya menggunakan Uji *Independent t-Test* dengan SPSS 25. Sebelum dilakukan Uji *Independent t-Test*, data hasil tes harus memenuhi uji prasyarat berupa uji Normalitas dan Homogenitas. Berikut pemaparan hasil pengujian data tes siswa. Hasil uji normalitas didapatkan nilai signifikansi $>0,05$. Dengan demikian data tes hasil belajar siswa berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi $>0,05$. Dengan demikian data tes hasil belajar siswa berasal dari populasi yang homogen.

Hasil Uji *Independent t-Test* didapatkan nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu. Media wayang dari penelitian yang dikembangkan ini dinilai layak dan menarik dikarenakan peran proses pembelajaran menggunakan bahan barang bekas dan cerita rakyat Bengkulu. Pembelajaran menggunakan media wayang memiliki kreativitas pembelajaran yang melatih peserta didik untuk bisa menyelesaikan atau mengerjakan suatu persoalan secara objektif, tersusun, dan menalar kemudian mengkomunikasikan hasil pemikirannya kepada temannya. Menurut Nurmadiyah (2016) pengelolaan media yang baik dapat meningkatkan komunikasi serta korelasi peserta didik terhadap tahapan

belajar mengajar di kelas. Oktavianti dan Wiyanto (2014) menyatakan bahwa media wayang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju media wayang digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, media wayang dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan:

1. Media yang dikembangkan adalah media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap pertama dilakukan dengan analisis Kurikulum analisis kebutuhan di Kelas IV SD Negeri 101 Bengkulu Utara. Tahap desain dilaksanakan dengan menyusun rancangan produk media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu pada materi teks fiksi cerita rakyat kelas IV sekolah dasar yang didasarkan pada hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Tahap pengembangan peneliti mengembangkan media wayang dengan membuat bentuk atau pola gambar menyesuaikan dengan tokoh yang ada dalam cerita setelah itu melakukan pewarnaan pada bentuk wayang yang telah menjadi bentuk pola dengan menggunakan bahan barang bekas, tahap implementasi peneliti melakukan kegiatan tersebut di SDN 101 Bengkulu Utara untuk mengukur dan mendeskripsikan efektivitas kegiatan media wayang yang telah dikembangkan.
2. Media wayang ini layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Kelayakan media wayang ini didapatkan dari proses validasi dalam dua aspek, yaitu: desain, dan media.
 - a. Kelayakan desain yaitu hasil validasi pada aspek desain didapat rata-rata angka Aiken's V 0,88 (Sangat Valid) dengan rata-rata kesepakatan validator adalah 0,80% (Hampir Sempurna).
 - b. Kelayakan media yaitu hasil validasi pada aspek bahasa didapat rata-rata angka Aiken's V 0,89 (Sangat Valid) dengan rata-rata kesepakatan validator adalah 0,93% (Hampir Sempurna).
3. Media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu pada materi teks fiksi cerita rakyat kelas IV ini dinilai efektif meningkatkan kreativitas siswa dibuktikan dengan hasil uji *Independent t-Test* menunjukkan nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kreativitas siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu dan siswa yang tidak menggunakan media wayang berbahan barang bekas berbasis budaya lingkungan setempat bermuatan cerita rakyat Bengkulu.

Saran

1. Media wayang berbahan barang bekas hendaknya menggunakan bahan yang aman dan ramah anak sehingga media wayang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan efektif.
2. Media wayang yang telah dikembangkan sudah valid dan layak digunakan namun masih terdapat beberapa kekurangan yaitu 1) pada tahap desain bentuk media wayang masih belum sesuai dengan tokoh dalam cerita rakyat, sebaiknya membaca dan memahami cerita sehingga dapat membentuk karakter tokoh sesuai dengan materi teks, 2) warna media wayang belum dikontraskan, sebaiknya menggunakan pewarna yang cerah dan awat, 3) isi materi cerita rakyat belum kurang menarik dan belum disederhanakan, sebaiknya mencari cerita rakyat dari berbagai sumber, 4) desain wayang kurang menggunakan bahan barang bekas, sebaiknya barang bekas yang digunakan membuat media wayang semuanya dari barang-barang tidak terpakai (*reuse*) dan 5) tahap pengembangan ekspresi media wayang yang dikembangkan kurang sesuai dengan tokoh dalam cerita dan pakaian yang digunakan media wayang kurang menunjukkan khas budaya lokal Bengkulu. Dalam penelitian pengembangan selanjutnya, hendaknya memperhatikan semua tahapan pengembangan dan aspek kelayakan yang berpedoman pada BSNP dan melibatkan ahli media dengan latar belakang seni rupa, karena bentuk atau warna pada media sangat membantu siswa baik dalam memahami materi juga memberikan kreativitas bagi siswa.

3. Media wayang berbahan barang bekas dapat dijadikan contoh dalam pengembangan untuk materi-materi teks fiksi maupun materi-materi berkaitan. Media wayang yang dikembangkan ini sudah baik digunakan namun masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurang dalam membuat media wayang yaitu membutuhkan keterampilan mendesain pola gambar yang sesuai dengan tokoh dalam cerita, memberikan warna yang kontras dan membuat potongan yang dinamis sehingga bisa bergerak. Pada penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan untuk melakukan pengembangan media wayang dengan mendalami terlebih dahulu tokoh dan penokohan dalam cerita rakyat sehingga ekspresi dan pola gambar sesuai, warna yang kontras menarik, dan membentuk potongan wayang dengan teliti sehingga dapat digerakan dengan dinamis.

Referensi

- Agustina, R. & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *SMATIKA Jurnal STIKI Informatika Jurnal*, 8 (2), 67-73.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Ezell. (2014). Character Education using Children's Literature, Purperts, Magic Trick and Ballod Art. *International Journal of Humanities and Social Science USA*. 4 (14).
- Hanif, (2013). *Pemanfaatan Barang Bekas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Izzati, N, Hindarto, N., Pamelasari, S.D. (2013). Pengembangan Modul tematik dan Inovatif Berkarakter pada Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2 (2), 183-188.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*. 8 (2), 177 -186.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). 1-10.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4). 673-682.
- Nana. (2004). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. S & Wahyuni (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 6 (2), 1-15.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). 44-61.
- Oktavianti, R. & Wiyanto, A (2014) Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1 (1), 65-70.
- Pratama, D. (2015). Wayang Kreasi: Akulturasi Seni Rupa Dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat. *DEIKSIS*, 3(04), 379-396.
- Puspitarini, Y. D & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*. 4 (2), 53-60.
- Qurrotaini, L. & Fachrunisah, A. (2017). Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1 (2), 103-108.
- Rozie, M. (2019). Analisis Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Bangka Belitung. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*. 12 (2), 27-38.
- Saiputri, A. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran wayang pada Materi terhadap jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki Pedagogia*. 1(06).

- Smaldino, E. S. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, diterjemahkan oleh arif rahman dari Istrukturional Technology And Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sukmawati, Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (2), 243-249.
- Walujo. (2012). *Wayang sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Diseminasi Informasi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik.
- Wahyudi, U., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (1), 39-48.
- Widiyanto, E. (2017). Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1).
- Zafira, H & Artharina, F. P. (2017). Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung *Scientific Approach* Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8 (1), 10-15.