

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG
KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK
HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN
KABUPATEN TANA TORAJA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh
Lausia Nur Ilmi
(1902050026)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG
KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK
HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN
KABUPATEN TANA TORAJA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

Lausia Nur Ilmi

(1902050026)

Dosen Pembimbing :

- 1. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**
- 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lausia Nur Ilmi

NIM : 19.0205.0026

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Lausia Nur Ilmi
NIM. 1902050026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja* yang ditulis oleh *Lausia Nur Ilmi* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0026, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *1 September 2023* bertepatan dengan *15 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, 4 September 2023

18 Shaffar 1445 H

TIM PENGUJI

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Penguji I () |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Pembimbing I () |
| 5. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. | Pembimbing II () |

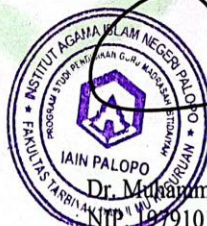
Mengetahui:

a.n.Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar Pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja yang tulis oleh Lausia Nur Ilmi Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902050026, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Senin, 21 Agustus bertepatan dengan 4 Safar 1445 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan untuk sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

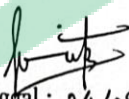
1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Ketua Sidang/Penguji

()
Tanggal: 25/8/2023


2. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Penguji I

()
Tanggal: 24/08/2023

3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
Tanggal: 24/08/2023

4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pembimbing I/Penguji

()
Tanggal: 25/08/2023

5. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal: .

NOTA DINAS PENGUJI

Lamp : Draf Skripsi
Hal : skripsi an. Lausia Nur Ilmi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Lausia Nur Ilmi
NIM : 19 0205 0026
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar Pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.


Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.


1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Penguji I

()
Tanggal : 24/08/2023

2. Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
Tanggal : 24/08/2023

3. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pembimbing I/Penguji

()
Tanggal : 25/08/2023

4. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal : 24/08/2023

PRAKATA

سَمِ اللّٰهُ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِیْنَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلٰی اَشْرَفِ الْاَنْبِیَاءِ وَالْمُرْسَلِیْنَ ، نَبِیِّنَا وَحَبِیْبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلٰی اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِیْنَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِاِحْسَانٍ اِلٰی یَوْمِ الدِّیْنِ ، اَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, Sholawat serta salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada kepada Nabi Muhammad saw. Sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar Pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja”. Skripsi ini dapat terselesaikan setelah melalui tahapan yang panjang.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Mustaming S.Ag., M.HI., selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof, H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Ibu Hj. Nursaeni ,S.Ag. M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Takwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., selaku Ketua program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta Staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi
4. Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd. selaku penguji I dan Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.

7. Bapak Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini
8. Kepala Sekolah, wali kelas dan peserta didik di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
9. Kepada kedua orang tuaku, kakak adik-adikku tercinta serta keluarga yang tidak sempat disebutkan yang selama ini membantu dan mendoakanku. Muda-mudahan Allah swt. Mengumpulkan kita semua di syurga kelak.
10. Kepada teman-temanku yang selalu menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi yaitu Kurniati Tallao, Fauzia Zam.A, Indrawati Lota', Hera Pazaziran, Nurwahyudi, Hijrawati Emma, Nursaida Pamarruan, Sumiati, Fitriani, Rahma Binti Pageno dan Intan Anugrah.
11. Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi PGMI angkatan 2019 (khususnya kelas PGMI A) yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah Swt, Aamiin Ya Rabbal Alamiin. Mengakhiri prakata ini, sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu, peneliti memohon saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan

bahagia atas terselesaikannya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palopo, 12 Juli 2023



Peneliti



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan yā'	Ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هُوْلٌ :haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اِي	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
يِ	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
وُ	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ :yamūtu

4. Tā'marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan tā'marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā'marbūṭah itu di transliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعِمْ : nu‘ima

عُدُّوْ : ‘aduwwun

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ىِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ dīnullāh

Adapun tā' marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

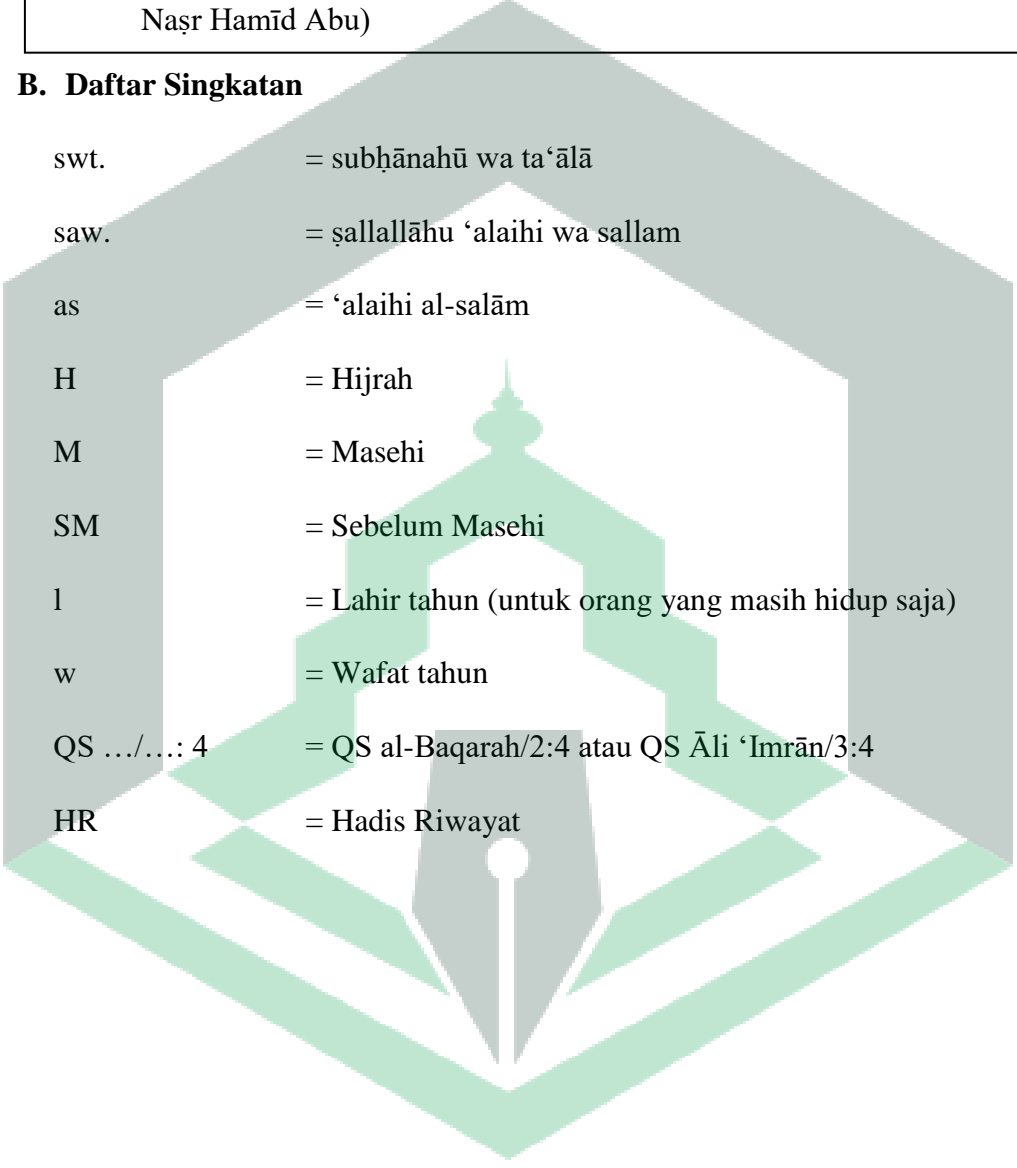
Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

B. Daftar Singkatan

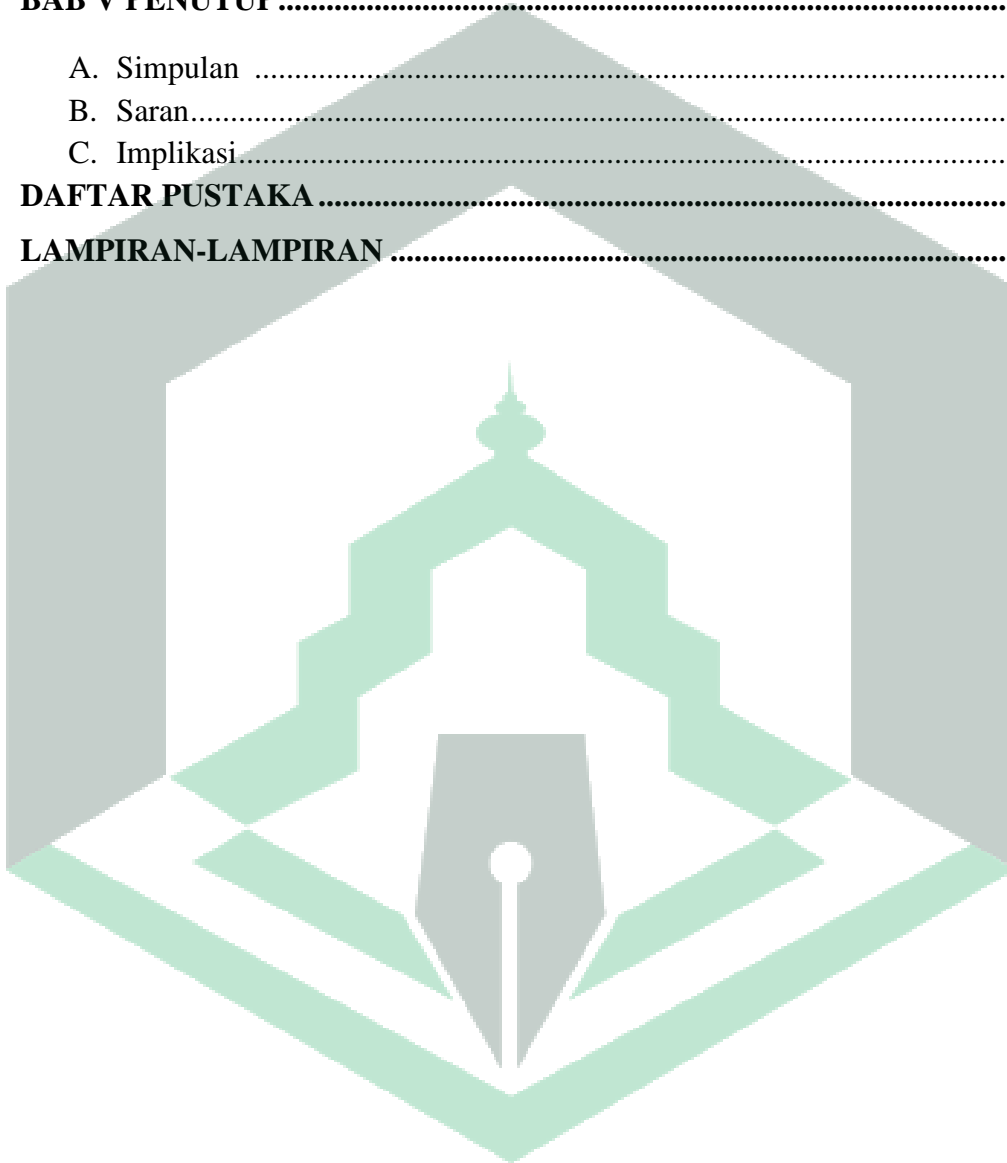


swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	vii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR AYAT	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
ABSTRAK	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori.....	14
C. Model Pengembangan ADDIE	30
D. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Sumber Data.....	37
E. Prosedur Pengembangan	37
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data.....	45

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan	72
B. Saran.....	72
C. Implikasi.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al- Mujadalah/58: 11	1
Kutipan Ayat 2 Q.S An-Nahl/16: 44.....	15

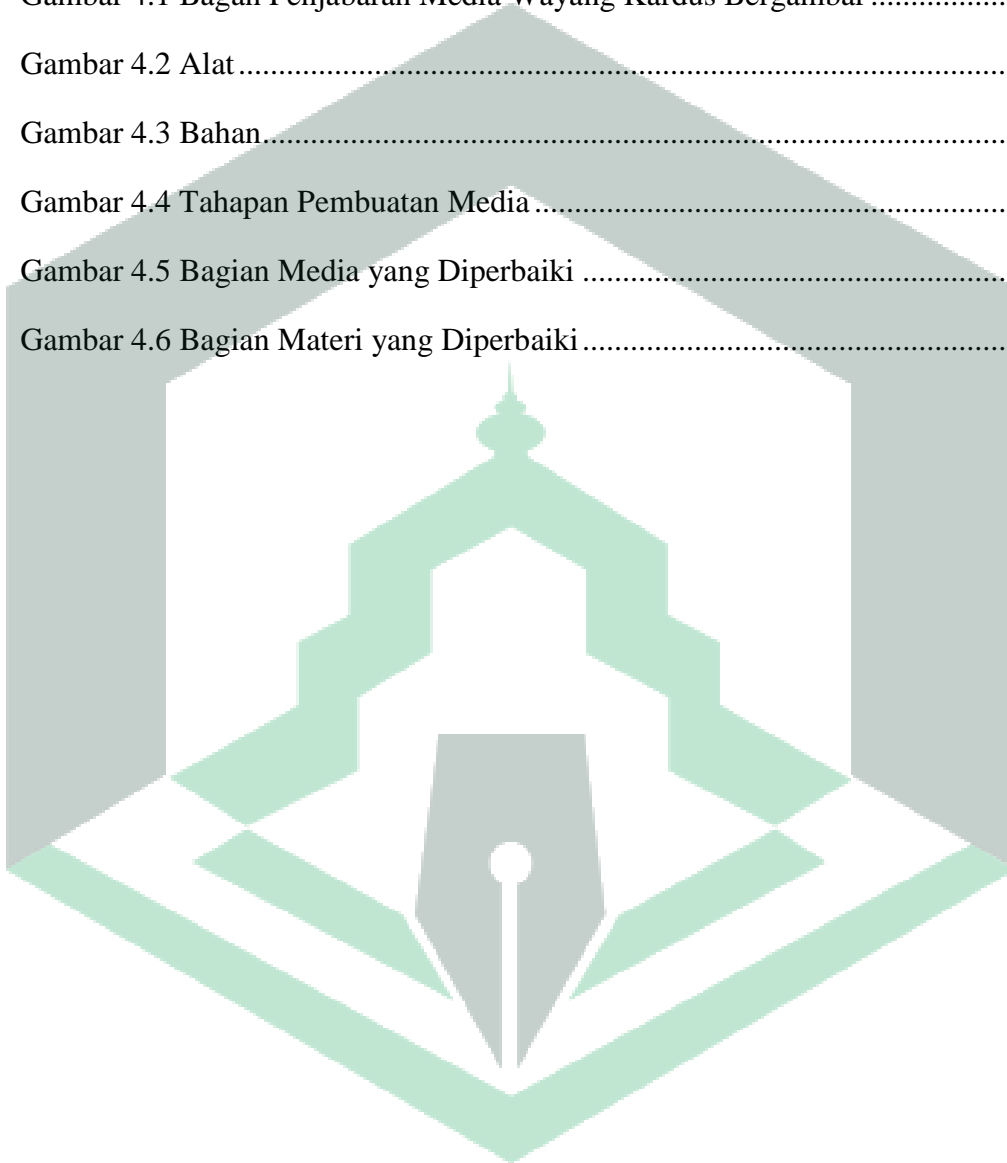


DAFTAR TABEL

Tasbel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian Terdahulu yang Relevan	14
Tabel 2. Kompetensi dan Indikator Pembelajaran 2	30
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Guru	45
Tabel 3.5 Kriteria Validitas	46
Tabel 3.6 Kriteria Praktikalitas	47
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan	50
Tabel 4.2 Nama-Nama Validator Media Pembelajaran	59
Tabel 4.3 Data Validasi ahli Media	60
Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.5 Nama Validator Angket Praktikalitas	62
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Angket Praktikalitas	63
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik	65
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Praktikalitas Guru	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE	28
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	34
Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Media Wayang Kardus Bergambar	54
Gambar 4.2 Alat	55
Gambar 4.3 Bahan.....	56
Gambar 4.4 Tahapan Pembuatan Media	59
Gambar 4.5 Bagian Media yang Diperbaiki	60
Gambar 4.6 Bagian Materi yang Diperbaiki.....	62



ABSTRAK

Lausia Nur Ilmi., 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar Pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V Di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Salmilah dan Muhammad Guntur.

Penelitian ini bertujuan: Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja; Mengetahui validitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja; Mengetahui praktikalitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja, subjek penelitian adalah kelas V yang berjumlah 8 orang dan wali kelas V serta validator. Objek yang diteliti media pembelajaran wayang kardus bergambar. Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media wayang kardus bergambar yang telah memenuhi kategori valid. Hasil validitas media memperoleh nilai 75% kategori valid dan validitas materi memperoleh nilai 79,5% kategori valid. Hasil praktikalitas peserta didik memperoleh nilai sebesar 87,8% dan praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 92,5%. Adapun implikasi penelitian ini yaitu meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan membantu peserta didik agar lebih mudah mengingat materi pembelajaran.

Kata Kunci : Model ADDIE, Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar, Pengembangan

ABSTRACT

Lausia Nur Ilmi., 2023 "Development of Learning Media for Cardboard Puppets with Illustrations on Animal Movement Organs for Class V at SDN 356 Pagerengan, Tana Toraja Regency." Thesis for Madrasah Ibtidiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Salmilah and Muhammad Guntur.

This research aims to: Understand the process of developing learning media for cardboard puppets with illustrations on class V animal movement organs at SDN 356 Pagerengan, Tana Toraja Regency; Knowing the validity of the learning media for cardboard puppets with illustrations on animal movement organs in class V at SDN 356 Pagerengan, Tana Toraja Regency; Knowing the practicality of learning media for cardboard puppets with illustrations on animal movement organs in class V at SDN 356 Pagerengan, Tana Toraja Regency.

This research uses the Research & Development (R&D) research method and the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, evaluation stage. This research was carried out at SDN 356 Pagerengan, Tana Toraja Regency, the research subjects were class V, totaling 8 people and the class V teacher and validator. The object studied is the illustrated cardboard puppet learning media. Data collection techniques are documentation, observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques are qualitative analysis and quantitative analysis.

This research produces learning media in the form of illustrated cardboard puppet media that meets the valid category. The results of media validity obtained a value of 75% in the valid category and material validity obtained a value of 79.5% in the valid category. The practicality results of students obtained a score of 87.8% and the practicality of teachers obtained a score of 92.5%. The implications of this research are increasing the attractiveness of learning so that students are motivated to learn and helping students remember learning material more easily.

Keywords: ADDIE Model, Illustrated Cardboard Puppet Learning Media, Development

خلاصة

لاوسيا نور إيلمي، 2023 "تطوير الوسائط التعليمية للدمى المصنوعة من الورق المقوى مع الرسوم التوضيحية لأعضاء الحركة الحيوانية للفئة الخامسة في SDN 356 Pagerengan، Tana Toraja Kabupaten". أطروحة لبرنامج دراسة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدرّيس العلوم، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. إشراف سلميلة و محمد جونتور.

يهدف هذا البحث إلى: فهم عملية تطوير الوسائط التعليمية للدمى المصنوعة من الورق المقوى مع الرسوم التوضيحية لأعضاء الحركة الحيوانية من الدرجة الخامسة في SDN 356 Pagerengan، Tana Toraja Kabupaten؛ معرفة صلاحية الوسائط التعليمية للدمى المصنوعة من الورق المقوى مع الرسوم التوضيحية لأعضاء حركة الحيوان في الصف الخامس في SDN 356 Pagerengan، Tana Toraja Kabupaten؛ معرفة التطبيق العملي للوسائط التعليمية للدمى المصنوعة من الورق المقوى مع الرسوم التوضيحية لأعضاء حركة الحيوانات في الصف الخامس في SDN 356 Pagerengan، Tana Toraja Kabupaten.

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (D&R) ونموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من 5 مراحل، وهي مرحلة التحليل، مرحلة التصميم، مرحلة التطوير، مرحلة التنفيذ، مرحلة التقييم. تم إجراء هذا البحث في SDN 356 Pagerengan، Tana Toraja Kabupaten، وكانت موضوعات البحث هي الصف الخامس، بإجمالي 8 أشخاص ومعلم الفصل الخامس والمدقق. الكائن الذي تتم دراسته هو الوسائط التعليمية للدمى المصنوعة من الورق المقوى والموضحة. تقنيات جمع البيانات هي التوثيق والملاحظة والمقابلات والاستبيانات. تقنيات تحليل البيانات هي التحليل النوعي والتحليل الكمي.

ينتج هذا البحث وسيلة تعليمية على شكل وسائط دمي من الورق المقوى الموضح والتي استوفت الفئة الصالحة. وحصلت نتائج صلاحية الوسائط على قيمة فئة صالحة 75% وحصلت صلاحية المادة على قيمة فئة صالحة 79.5%. وحصلت نتائج التطبيق العملي للطلاب على قيمة 87.8%، وحصل التطبيق العملي للمعلم على قيمة 92.5%. إن الآثار المترتبة على هذا البحث تزيد من جاذبية التعلم بحيث يتم تحفيز الطلاب على التعلم ومساعدة الطلاب على تذكر المواد التعليمية بسهولة أكبر.

الكلمات المفتاحية: نموذج ADDIE، الوسائط التعليمية للدمى الكرتونية المصورة، التطوير

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses yang sangat diperlukan oleh semua kalangan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Hal demikian menunjukkan betapa pentingnya pendidikan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Al-Mujadalah/58 : 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوا الْعِلْمَ ۗ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,"Maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan,"Berdirilah kamu," Maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”²

¹ ‘Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1’, 2003.

² Kementrian Agama RI. Al-Qur’an Dan Terjemah. Bandung: Madinah Qur’an. 2016, (543: 11).

Ayat sebelumnya menjelaskan tentang bagaimana keutamaan orang yang beriman dan juga berilmu, Allah Swt telah menjanjikan orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya beberapa derajat. Betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia. Adapun hadis tentang pendidikan yaitu :

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَتَمَسُّ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي)

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga". (HR. At-Tirmidzi).³

Hadis tersebut menjelaskan bahwa orang yang meniti jalan untuk mendapatkan ilmu maka akan memperoleh jalan ke surga. Karena dengan adanya ilmu yang dimiliki maka manusia dapat beribadah dengan benar dan dengan ilmu pula manusia dapat berbuat kebaikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa orang yang mempelajari ilmu merupakan orang yang sedang menuju surga.

Tujuan dari pendidikan ialah untuk membentuk manusia yang yakin dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia, sehat, cerdas, simpati, memiliki cita-cita serta dapat menghasilkan karya. Selain itu juga, tujuan utama pendidikan ialah bagaimana mengembangkann kemampuan/potensi yang dimiliki oleh setiap insan baik itu berupa keragaman, moral, individu, sosial,

³ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-'Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), h. 294.

dan budaya.⁴ Hal demikian yang menjadi tujuan pendidikan terkhususnya ditujukan pada generasi penerus bangsa yaitu menyediakan wadah untuk generasi dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan dapat diasah secara terus-menerus.

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, untuk mengembangkan mutu pendidikan diperlukan perhatian pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, perlu pula pengembangan kompetensi guru sebagai salah satu pelaku penting dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan yaitu dengan pengadaan bahan ajar yang berbentuk media pembelajaran. Media pembelajaran sangat urgen dalam proses kegiatan belajar mengajar, bukan hanya berpengaruh kepada pengajar semata tetapi memiliki pengaruh yang besar kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.

Pendidikan selalu mengalami kemajuan, pengajar pun dituntut untuk kreatif serta inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran supaya dapat membentuk pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.⁵ Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan efisien jika adanya media sebagai penunjangnya. Adanya media dan metode pendidikan yang stabil, aktif, serta komunikasi sangat dibutuhkan bagi peningkatan potensi peserta didik dengan baik. Hal demikian sangat penting

⁴ Adi Widya, 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume. 4, April (2019), 29–39 <https://doi.org/doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

⁵ Nur Azizah Bana Tussifa, Fikriyah, and Prabawati Nurhabibah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon', *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.3 (2021), 152–158.

sebab potensi yang dimiliki peserta didik akan meningkat apabila adanya implus yakni berupa bantuan media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Media dalam pendidikan ialah instrumen yang strategis sebagai penentu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan alat, metode, media dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran dengan maksud komunikasi antara peserta didik dan pengajar berlangsung dengan efektif.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan seorang pengajar untuk menyalurkan dan menyampaikan informasi serta pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran ialah salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam suatu proses belajar mengajar. Media digunakan seorang pengajar sebagai perantara untuk menyampaikan materi dengan maksud agar materi mampu dipahami peserta didik dengan baik. Apabila seorang pengajar dalam mengajar menggunakan media pembelajaran maka pembelajaran akan berjalan dengan baik. Sebaliknya jika pengajar tidak menggunakan media tambahan maka proses belajar mengajar tidak berjalan efektif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berkaitan dengan tanda-tanda alam serta kebendaan yang sistematis tersusun secara teratur. IPA berkaitan dengan cara mencari memahami perihal alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya mengenai penguasaan pengetahuan berupa informasi, konsep, serta prinsip semata. Melalui pendidikan IPA, diperlukan peserta didik bisa mempelajari diri dan alam sekitarnya serta bisa mengembangkan dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya pola pada

pembelajaran IPA, materi wajib di sesuaikan menggunakan kompetensi dasar (KD), indikator dan ciri supaya peserta didik lebih praktis dalam menerima dan tahu materi pembelajaran.

Sekaitan dengan pembahasan sebelumnya diperoleh hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 356 Pagerengan di kelas V Kecamatan Rano Tana Toraja, diperoleh hasil bahwa peserta didik kurang memperhatikan gurunya ketika pelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik lebih banyak bercerita dengan teman-temannya juga mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, karena guru dalam mengajar hanya menggunakan media buku saja dan tidak menggunakan media tambahan dalam mengajar atau dengan kata lain menggunakan media seadanya. Selain itu, guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta guru belum menggunakan media tambahan dalam pembelajaran.⁶ Kesimpulan permasalahan yang diperoleh adalah guru dalam mengajar masih menggunakan media seadanya. Selain itu, guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran kurang bermakna ataupun dipahami dengan baik oleh peserta didik dan tidak adanya penggunaan media tambahan.

Solusi untuk menghadapi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dalam menyelesaikannya penulis memilih menggunakan media pembelajaran dalam mengatasi hal tersebut. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media wayang kardus bergambar. Media wayang kardus bergambar merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan

⁶ Hasil Observasi prapenelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 356 Pagerengan Kab. Tana Toraja pada tanggal 12 september 2022

tujuan untuk menarik perhatian peserta didik serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar Pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja?
3. Bagaimanakah praktikalitas media wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan penelitian yakni:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja

2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja
3. Untuk mengetahui praktikalitas media wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti yakni

1. Manfaat teoretis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran.
 - b. Mengkaji media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Pendidik
 - 1) Penelitian ini dapat memberikan pemahaman baru kepada pengajar tentang pentingnya sebuah media pembelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi menjelaskan organ gerak hewan.
 - b. Bagi Peserta Didik
 - 1) Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki.
 - 2) Mempermudah peserta didik dalam memahami semua konsep.

- 3) Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki.
- 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami semua konsep yang terkandung dalam pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Mampu dijadikan sebagai rujukan oleh sekolah dalam meningkatkan penyediaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Tersedianya media sebagai sarana yang dapat memberikan contoh nyata kepada sekolah khususnya dalam rangka meningkatkan media pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yakni berupa media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan. Adapun spesifikasi produk media yang dikembangkan diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan ini diperuntukan pada peserta didik kelas V SDN 356 Pagerengan di Tana Toraja.
2. Media ini memuat materi Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan pembelajaran 2 kelas V Sekolah Dasar.
3. Media ini dibuat menggunakan kardus bekas dengan berbantuan alat dan bahan tambahan. Adapun alat berupa gunting, pisau cutter, dan jarum.

Sedangkan bahan berupa kardus, kertas HVS, lem fox, benang, pensil dan bambu serta lakban.

4. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran wayang kardus bergambar.
5. Media wayang kardus bergambar ini dapat digunakan guru/pengajar pada saat mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari dalam pengembangan media wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan diantaranya yaitu:

- a. Ketidaksiadanya sumber belajar tambahan yaitu media pembelajaran wayang kardus bergambar di SDN 356 Pagerengan.
- b. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan lebih berkesan.
- c. Adanya media wayang kardus bergambar ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- d. Wayang kardus bergambar ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi tema 1 Organ gerak hewan dan manusia subtema 1 organ gerak hewan.

2. Keterbatasan Produk

- a. Pembuatan wayang kardus bergambar ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

- b. Pengembangan ini hanya sampai pada uji coba terbatas karena, belum sampai pada uji coba sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan dana dan waktu.
- c. Produk media wayang ini mudah rusak karena terbuat dari kardus.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Pada Penelitian ini juga tidak terlepas dari data pendukung yang penulis gunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian. Data pendukung yang dimaksud adalah penelitian terdahulu yang relevan dan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Berikut adalah uraiannya:

1. Paulus Pati Badin dan Maria Goreti R.K, dalam penelitiannya yakni tentang pengembangan media wayang karton pada muatan bahasa Indonesia siswa kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang karton pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun hasil penelitian ini yakni, kevalidan sebesar 94,45% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media memperoleh skor 75,00% dengan kualifikasi baik. Penilaian perorangan dengan 7 siswa yakni persentasenya 91,66% kualifikasi sangat baik. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media wayang karton tersebut telah teruji kevalidannya dan sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran yang bahasa Indonesia kelas III. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yakni dari segi model yang digunakan sama-

sama menggunakan model ADDIE dan perbedaannya yaitu dari segi tingkatan kelas dan materinya.¹

2. Siti Munawwarah, dkk dalam penelitiannya membahas mengenai pengembangan media wayang figur kedaerahan. Penelitian ini bertujuan mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran dan diperoleh bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang bergerak dan menarik. Sehingga menyebabkan adanya peningkatan semangat belajar siswa. Setelah dilakukan uji kelayakan produk maka diperoleh hasil kelayakan oleh ahli pengembangan sebesar 91,0%, ahli materi sebesar 83,0% serta ahli media sebesar 83,0%.² Dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media wayang kedaerahan diperoleh hasil bahwa dengan adanya media dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu dari media wayang serta sama-sama menggunakan metode R&D. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada materi.
3. Kiki Anisofia dalam penelitiannya yang mengkaji tentang pengembangan media WAKER dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media wayang kertas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis

¹ Paulus Pati Badin and Maria Goreti Rini Kristiantari, 'Pengembangan Media Wayang Karton Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4 (2021) <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i2> .

² Siti Munawwarah, Edhy Rustan, and Hisbullah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9.1 (2022), 79–92 <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130559>.

penelitian adalah R&D. Adapun hasil penelitian ini yaitu bahwa dengan menggunakan media wayang kertas mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan diperoleh hasil bahwa media yang dibuat sangat valid. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media wayang kertas dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni terletak pada model pengembangan yang digunakan dan juga terletak pada materinya. Kesamaan penelitian ini terletak pada pada penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama menggunakan metode R&D.

³ Kiki Anisofia, 'Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku', 2022.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Paulus Pati Badin, dkk	Siti Munawwarah, dkk	Kiki Anisofia	Lausia Nur Ilmi
2	Tahun Penelitian	2021	2022	2022	2023
3	Model Pengembangan	ADDIE	ADDIE	Borg And Gall	ADDIE
4	Materi	Bahasa Indonesia	PPKn	PPKn	IPA
5	Tingkat Subjek Penelitian	SD	SD	SD	SD
6	Kegiatan Uji coba	Secara Langsung	Tidak Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” yang berasal dari bahasa latin dimana bentuk jamak yaitu “*medius*”. Adapun secara harfiah media berarti perantara. Secara umum dalam pendidikan media pembelajaran disebut media, yakni segala bentuk komponen

yang berada di lingkungan peserta didik guna sebagai implus untuk berpikir siswa.⁴ Media ialah semua alat berbentuk fisik yang bisa menyajikan pesan/informasi serta implus untuk peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran ialah alat mediator pada suatu proses pembelajaran di dalam kelas juga luar kelas untuk menyampaikan pesan, sebagai hasilnya peserta didik bisa memperhatikan serta merespon pesan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui banyak sekali cara serta indera. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada menaikkan motivasi belajar siswa merupakan wayang kardus bergambar.⁵ Sebagaimana dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang media yaitu dalam Q.S An-Nahl/16: 44

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۚ

Terjemahnya: “Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”⁶

⁴ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish :Group Penerbit CV Budi Utama, 2019), (15).

⁵ Yuarnes Elkana Febrilio and Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Yuarnes " *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), (4–10).

⁶ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*. Bandung: Madinah Qur'an. 2016, (543: 125).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam berdakwah harus dengan hikmah, kemudian disesuaikan dengan situasi dan keadaan agar mudah dipahami umat. Sama halnya ketika seorang guru dalam mengajar ketika akan menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan keadaan peserta didiknya dengan tujuan agar pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media ialah peralatan yang dipergunakan oleh seorang pengajar dalam mengajar yang didesain sesuai dengan mata pelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dipergunakan oleh pengajar dalam pembelajaran guna sebagai penyalur pesan/informasi yang bisa menimbulkan implus berpikir, perasaan, minat maupun perhatian peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan tepat.

Berdasarkan pengertian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat tambahan yang digunakan oleh seorang pengajar sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media ini maka materi yang disampaikan oleh pengajar akan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Selain itu, dengan adanya media akan menambah kefokusian siswa dalam belajar. Dengan fokusnya peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung maka secara otomatis peserta didik akan lebih memahami apa yang dipelajari sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dilihat dari bentuk penyajian media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:⁷

1) Media Bahan Cetak

Media cetak ialah media yang proses pembuatannya melalui percetakan. Ciri khas dari media cetak ialah mampu menyajikan informasi dalam kapasitas banyak sebab melalui media online.

2) Media Grafis

Bentuk penyajian dari media grafis yakni dalam bentuk tulisan. Lebih sering digunakan dalam menarik perhatian serta memperjelas sebuah ide. Adapun keunggulan media grafis dapat dibuat dengan dilengkapi warna-warni untuk sehingga peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahannya ialah hanya berbentuk visual semata.

3) Media Proyeksi Diam

Dalam penyajian materi menggunakan media ini yaitu berupa media visual yang diproyeksikan melalui pesan dan tidak memiliki gerakan. Media proyeksi dipergunakan dalam penyajian informasi disegala ukuran ruangan kelas.

4) Media Gambar Diam

Dalam penerapan media gambar ini mempunyai keunggulan yakni mudah dan harganya murah. Sedangkan kelemahannya yaitu ukurannya terbatas sehingga hanya mampu digunakan dalam kelompok kecil semata.

⁷Reny Hanim Anggraini, 'Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran', *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1.1 (2018), 221.

5) Media Audio

Media audio ialah media yang dimana dapat diterima secara langsung oleh pendengarnya yaitu seperti radio dan rekaman. Kelebihan media ini yaitu variasi program dan kekurangannya yaitu komunikasinya hanya bersifat satu arah.

6) Media Audio Visual

Media audio visual ialah media yang memadukan antara suara dan gambar sehingga mudah dipahami secara langsung oleh peserta didik. Keunggulannya yakni menarik perhatian peserta didik, kelemahannya yaitu lambat dan kurang praktis.

7) Media Film

Bentuk media ini yakni berupa film yang dapat ditayangkan dalam wujud bergerak ataupun hidup. Kelebihan yaitu mampu menampilkan peristiwa lampau secara nyata dalam bentuk waktu yang singkat. Kekurangan menekankan materi daripada proses pengembangan materinya.

8) Media Objek

Media ini dalam penggunaannya menggunakan benda yang nyata, tidak mesti dihadirkan di kelas tetapi peserta didik dapat melihatnya secara langsung. Keunggulannya yaitu mampu memberikan kesempatan yang maksimal untuk peserta didik dalam mempelajari tugas riil. Kekurangannya yakni ketika membawa peserta didik keluar kelas memiliki resiko.

9) Media Interaktif

Penerapan media ini yaitu dengan melibatkan bentuk partisipasi. Keunggulannya memanfaatkan komputer sebagai sarana dalam pembelajaran

secara individual. Sedangkan kelemahannya yakni memerlukan biaya yang banyak dalam pengadaan dan pengembangan program komputer.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat krusial pada proses aktivitas pembelajaran. Bahwa “pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa membangkitkan harapan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan aktivitas belajar, serta membawa dampak psikologis terhadap peserta didik”.⁸ Penggunaan media pembelajaran di tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu.

Secara umum, media memiliki manfaat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dapat mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Adapun secara khusus ada beberapa manfaat media menurut Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:⁹

1. Dalam menyampaikan materi pelajaran mudah diseragamkan.
2. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih jelas serta menarik.
3. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih interaktif.
4. Lebih efisien baik dari segi waktu maupun tenaga.
5. Hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

⁸ Rizki Oktavianti and Agus Wiyanto, ‘Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi’, *Mimbar Sekolah Dasar*, 1 April (2014), 65–70 <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>.

⁹ Isran Rasyid Karo-Karo S and Rohani, ‘Manfaat Media Pembelajaran’, 7.1 (2018).

6. Dengan adanya media pembelajaran kesiapan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
7. Dengan adanya media dapat menumbuhkan tanggapan positif peserta didik terhadap materi dalam belajar.
8. Merubah peran pengajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun manfaat praktis yang dimiliki media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

f. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan oleh seorang pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai alat tambahan yakni sebagai alat bantu memiliki

beberapa tujuan. Tujuan media dalam pembelajaran berguna sebagai alat bantu yaitu sebagai berikut:¹⁰

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan keefisienan dalam kelas
- 3) Menjaga kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran
- 4) Membantu kefokusannya siswa dalam proses pembelajaran

g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa bagian-bagian pembelajaran yang wajib diketahui seorang pengajar sebelum menentukan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran ialah sejumlah kompetensi yang terukur dengan harapan bisa ada pada diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran menjadi salah satu pondasi inti buat seseorang guru pada saat memilih materi serta media pembelajaran. Pembelajaran yang berjalan dengan baik maka tujuan dari pembelajaran telah tercapai.

2) Jenis materi

Jenis bahan ajar bisa dilihat asal jenis pengetahuan yang tertera pada materi. misalnya, pengetahuan kabar (mirip: terminologi, lokasi, dan berita) disediakan melalui media benda nyata, manipulasi, media teks, dan gambar diam, sedangkan pengetahuan konsep (kategori, klasifikasi, prinsip, teori, contoh, dan struktur) disediakan menggunakan peta konsep, poster, serta benda manipulasi, dan media pengetahuan prosedural (pengetahuan perihal cara melakukan

¹⁰ Hamidulloh Ibdah, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep Dan Aplikasi)*, ed. by Husna Nashihin (Semarang, 2017), (35-36).

sesuatu) tersaji dengan media interaktif serta benda konkret, serta pengetahuan metakognitif (kognisi dan kesadaran diri sendiri) tersaji menggunakan media video.

3) Kondisi pengguna

Kondisi pengguna artinya meliputi: 1) tingkat perkembangan kognitifnya, 2) taraf kompetensinya, 3) infrastruktur yang dimilikinya, serta 4) kepercayaan yang dianutnya. contohnya, kognitif anak usia SD membutuhkan donasi media visual guna mengetahui konsep yang abstrak, penggunaan media video mengharuskan penggunaannya bisa memakai alat pemutar video, serta jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu harus sesuai dengan nilai-nilai agama, kemanusiaan, serta keindahan.

4) Lingkungan belajar

Kondisi lingkungan belajar ialah keadaan dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan pada lingkungan belajar yakni : 1) Fasilitas pendukung yang dimiliki ada lingkungan belajar mengajar 2) Adanya kesiapan belajar, 3) ketersediaan bantuan teknis, dan kondisi cuaca pada ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Media Wayang Kardus Bergambar

a. Pengertian Media Wayang Kardus Bergambar

Wayang adalah salah satu bentuk kebudayaan yang dimiliki oleh daerah Jawa, sesuai dengan kamus KBBI wayang mempunyai arti sebagai boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kulit ataupun kayu dan lainnya, yang dapat dimanfaatkan dalam memerankan tokoh pertunjukan drama tradisional. Selain itu,

wayang juga merupa salah satu warisan bangsa yang liputannya mempunyai seni peran, seni suara, seni musik. Wayang merupakan bentuk denotative yang berbentuk visual kemudian akan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu sebagai media pendidikan dan sarana hiburan masyarakat. Secara harfiah wayang memiliki makna sebagai bayangan dan dapat dilihat dari bentuk wujudnya adalah sebuah boneka bertangkai yang terbuat dari kulit yang dipahat pipih dan diberi warna ataupun dilukis dengan karakter tokoh-tokoh yang akan digambarkan¹¹

Wayang tak jarang diartikan menjadi bayangan atau samar- samar yang beranjak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Wayang kadang diartikan menjadi tiruan orang, benda bernyawa, serta benda lainnya yang terbuat dari pahatan kulit hewan, kayu, kertas, serta rumput yang digunakan buat memerankan tokoh pada pertunjukan drama tradisional yang diperankan dalang.¹² Berdasarkan jenisnya, wayang bisa diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu: wayang beber, wayang purwa, wayang madya, 4) wayang gedog, wayang menak, wayang babad, wayang modern, serta wayang topeng.

Media wayang dibuat sebagai alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media wayang ini untuk mempengaruhi pikiran peserta didik guna memperoleh perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Wayang adalah sumber Peserta didik mendapatkan

¹¹ Arsan Shanie, 'Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu', *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1 (2021), 8-9
<https://doi.org/https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joeccce>.

¹²Eka Sumaryanti, Tahmid Sabri, and Rosnita, 'Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7.3 (2018), 1-9.

informasi melalui visual karena peserta didik akan lebih tertarik ketika melihat berupa gambar daripada harus membaca.¹³ Hal demikianlah hingga materi yang diajarkan memperoleh respon yang baik dari peserta didik. Wayang bisa dijadikan suatu alat bantu bagi pengajar sebagai media guna meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Media wayang kardus bergambar merupakan media pembelajaran yang bahan-bahannya mudah untuk diperoleh lalu dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kemampuan peserta didik sehingga mudah dipahami. Diharapkan dengan adanya pengembangan media wayang kardus bergambar ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dalam kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat Media Wayang Kardus Bergambar

Penggunaan media wayang dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk kreatifitas seorang pendidik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan hal demikian, menurut beberapa literatur bahwa dengan adanya penggunaan media wayang dalam pembelajaran maka akan tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah di tentukan sebelumnya. Adapun Manfaat penggunaan media wayang kardus bergambar dalam pembelajaran yakni sebagai berikut:¹⁴

- 1) Siswa dapat lebih fokus dalam memperhatikan pada saat guru menjelaskan

¹³ Khomsatun and Amalia Hasanah, 'Penggunaan Media Wayang Kartun Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kotagede 3', *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 27, 1.April (2019), 178.

¹⁴ Ayatullah Muhammadin, Al Fath, and Aji Heru, 'Penggunaan Media KGW (Karton Gambar Wayang) Pada Pembelajaran Tematik Di SDN Pendem II Sragen', 6.1 (2022), 1–13.

materi.

- 2) Siswa akan lebih bersemangat dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang tertera didalam soal.
- 3) Siswa akan lebih aktif untuk mengajukan pertanyaan serta lebih cepat dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru.
- 4) Siswa akan banyak berpartisipasi ketika diadakan diskusi dengan teman sekelasnya di dalam kelas.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Wayang Kardus Bergambar

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media wayang kardus bergambar sebagai berikut:¹⁵

1) Kelebihan

Kelebihan yang dimiliki oleh media wayang pada pembelajaran yakni: dapat meningkatkan keterampilan menyimak, efisien dari segi tempat, biaya, dan persiapan, dapat mengembangkan imajinasi serta kegiatan peserta didik pada suasana gembira, penggunaan media wayang yang sesuai sasaran serta dapat menimbulkan pandangan baru terhadap media wayang, media yang simpel didesain, murah, dan bentuknya unik serta menarik, serta mudah penggunaannya, mengasah kreativitas guru.

2) Kekurangan

Kekurangan yang dimiliki oleh media wayang dalam pembelajaran yakni: bagi pengajar yang tidak bisa bersuara keras, hal tersebut akan menjadi kendala penyampaian pesan yang ingin disampaikan, guru diberi tuntunan agar lebih

¹⁵Eka Sumaryanti, Tahmid Sabri, and Rosnita, 'Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7.3 (2018).

kreatif untuk menciptakan bentuk-bentuk wayang, sehingga bagi pengajar yang tidak mau memiliki kreatifitas, hal ini tentu akan menjadi sulit, menuntut totalitas pengajar dalam memberikan materi melalui media wayang, guru harus mampu mengendalikan peserta didik.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam atau biasa dikenal dengan istilah IPA memiliki istilah lain yakni sains. Kata sains ini berasal dari bahasa latin yaitu “*Scientia*” yang bermaknakan “Saya Tahu”. Ilmu pengetahuan alam (IPA) termasuk cabang ilmu pengetahuan yang awal mula kemunculannya disebabkan adanya fenomena alam yang ada.¹⁶ Dengan demikian, dapat diketahui bahwa IPA hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan yang membahas mengenai gejala alam lalu kemudian hal demikian dituangkan kedalam bentuk fakta, konsep, dan hukum yang telah teruji kebenarannya serta melalui proses kegiatan yang ilmiah.

Pada dasarnya pembelajaran IPA SD/MI bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan menemukan jawaban atas fenomena alam yang terjadi. Selain itu juga, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir ilmiah. Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yang terkandung didalam kurikulum satuan pendidikan sebagai berikut: ¹⁷

¹⁶ Hisbullah and Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Aksara Timur, 2018), (1).

¹⁷ Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Sleman: Deepublish :Group Penerbit CV Budi Utama, 2019).

- 1) Mendapat keyakinan tentang kebesaran Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ciptaannya baik itu berupa keberadaan, keindahan dan keteraturannya.
- 2) Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman konsep IPA yang berguna dan dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.
- 3) Meningkatkan rasa ingin tahu perilaku positif dan sadar akan hubungan IPA masyarakat dan teknologi.
- 4) Meningkatkan kemampuan untuk menyelidiki tentang alam, pemecahan masalah dan membuat keputusan.

b. Ruang Lingkup IPA

IPA mempunyai beberapa ruang lingkup untuk SD/MI yakni cakupannya sebagai berikut:¹⁸

- 1) Mencakup tentang makhluk hidup maupun proses dalam kehidupan, yakni manusia, hewan, tumbuhan dan membahas mengenai interaksinya terhadap lingkungan serta kesehatan.
- 2) Mencakup tentang sifat benda yaitu (cair, padat dan gas) serta kegunaannya.
- 3) Mencakup tentang Energi dan perubahannya, yang liputannya : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- 4) Mencakup tentang Bumi dan alam semesta yang liputannya seperti tanah, bumi, dan tata surya serta benda langit lainnya.

¹⁸ Widia Astuti, 'Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas III Sedolah Dasar' (Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021).

c. Organ Gerak Hewan

Salah satu ciri-ciri makhluk hidup adalah bergerak. Gerak merupakan sebuah reaksi yang ditunjukkan manusia sebagai makhluk yang peka pada rangsangan. Hewan bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya menggunakan anggota tubuhnya seperti kaki, sirip, sayap, bahkan dengan otot perut. Gerak yang dilakukan oleh hewan ini dikenal dengan gerak aktif. Hewan bergerak dengan beragam tujuan, misalnya mencoba mencari makan atau mangsa, menghindari dari kejaran musuh, atau untuk melakukan proses reproduksi atau memperbanyak spesiesnya.

Alat gerak pada hewan ada dua jenis, yaitu otot (alat gerak aktif) dan tulang (alat gerak pasif). Keduanya akan bekerja sama untuk melakukan sebuah pergerakan yang dibutuhkan oleh hewan untuk mempertahankan hidupnya. Selain tulang dan otot, gerak ini juga didukung dengan adanya sendi, ketiganya kemudian membentuk sebuah sistem gerak. Adapun macam-macam alat gerak pada tubuh hewan sebagai berikut:

1) Kaki

Seluruh spesies hewan primata memiliki kaki yang digunakan untuk berjalan atau memanjat ke atas pepohonan. Namun, kaki juga ditemukan pada berbagai hewan lainnya, seperti pada katak (dipergunakan untuk melompat) dan berbagai jenis reptil (digunakan untuk berjalan). Selain itu, hampir semua spesies mamalia juga memiliki kaki, misalnya kuda, gajah, zebra, kucing, anjing, singa, rusa, beruang, dan lain sebagainya. Burung dan kelelawar juga memiliki kaki yang

membantu mereka berada di tempat yang tinggi seperti langit-langit gua atau ranting-ranting pepohonan.

2) Tangan

Beberapa hewan primata menggunakan tangan sebagai alat gerak yang membantu mereka bergerak atau berpindah dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Selain itu, tangan juga dimanfaatkan untuk meraih dan membantu mereka untuk makan. Beberapa contoh hewan yang menggunakan tangan seperti kukang, monyet, gorilla, simpanse, dan orang utan.

3) Sayap

Alat gerak ini biasanya ditemukan pada hewan-hewan yang bisa terbang seperti misalnya nyamuk, lebah, kupu-kupu, burung elang, burung camar, dan lain sebagainya. Sayap membantu hewan-hewan tersebut untuk berpindah dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Ukuran sayap yang makin besar akan meningkatkan kemampuan burung untuk terbang dan mengudara. Selain ukuran, bentuk sayap juga memengaruhi kemampuan terbang burung. Beberapa hewan yang punya sayap ternyata enggak langsung membuatnya bisa terbang. Contohnya ayam, sayap pada ayam dimanfaatkan untuk membantu mengerami telur yang dihasilkan dan membantu hewan ini menjaga keseimbangannya.

4) Ekor

Ekor pada hewan terdapat pada bagian belakang tubuh, fungsinya beragam salah satunya membantu hewan menjaga keseimbangan tubuh. Ekor berfungsi membantu hewan untuk menjaga keseimbangan. Selain itu, ekor juga bisa membantu beberapa hewan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh.

Misalnya ekor pada kalajengking yang beracun atau ekor pada cicak yang bisa lepas ketika mereka diserang oleh sesamanya. Begitupun pada buaya, ekor pada hewan aligator ini berfungsi sebagai alat yang bisa membantu mendorong dan menggerakkan tubuhnya dalam air.

5) Otot

Beberapa hewan yang enggak memiliki organ gerak seperti tangan, kaki, sayap, atau ekor akan menggunakan otot-otot tubuhnya untuk bergerak. Misalnya seperti yang dilihat pada pergerakan ular, cacing tanah, dan siput.

6) Sirip

Alat gerak ini ditemukan pada berbagai jenis ikan atau mamalia laut, fungsinya adalah untuk membantu menggerakkan air dan memudahkan mereka untuk bergerak di permukaan air. Sirip juga bisa membantu mengatur gerakan hewan, seperti mempercepat atau memperlambat gerakannya atau merubah arah gerak hewan.

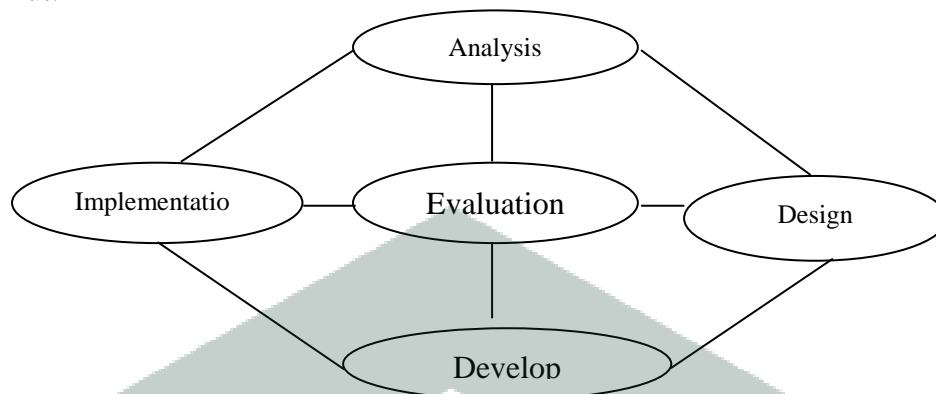
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran 2

IPA	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1 Menganalisis fungsi organ gerak hewan vertebrata
4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Mendesain pola sederhana alat gerak hewan.

C. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE menurut Dick et.al, model ini mempunyai lima tahapan pengembangan. Dapat dilihat tahapan pengembangannya seperti

berikut:¹⁹



Gambar 2.1 langkah-langkah Pengembangan ADDIE

Tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

a. Analysis

Tahapan pertama yang ada pada model pengembangan ADDIE adalah tahapan menganalisis perlunya pengembangan produk baik berupa model, metode, media, serta bahan ajar yang baru dan menganalisis kelayakan maupun syarat-syarat pengembangan suatu produk. Dalam mengembangkan suatu produk dapat diawali karena adanya masalah dalam produk yang telah diterapkan atau dengan kata lain sudah ada. Masalah dapat muncul dikarenakan produk yang ada atau tersedia sudah tidak sesuai dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

b. Design

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE ialah proses terstruktur yang diawali dengan perancangan konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan kemudian ditulis untuk masing-masing konten produk. Adapun Petunjuk dari penerapan desain ataupun pembuatan produk

¹⁹ Albet Maydiantoro, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', 2019, 6-7.

dusahakan ditulis dengan jelas dan terinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

c. Development

Development pada model penelitian pengembangan ADDIE berisi tentang kegiatan penerapan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Ditahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap untuk digunakan. Pada tahap ini juga perlukan penyediaan instrumen untuk mengukur kinerja produk.

d. Implementation

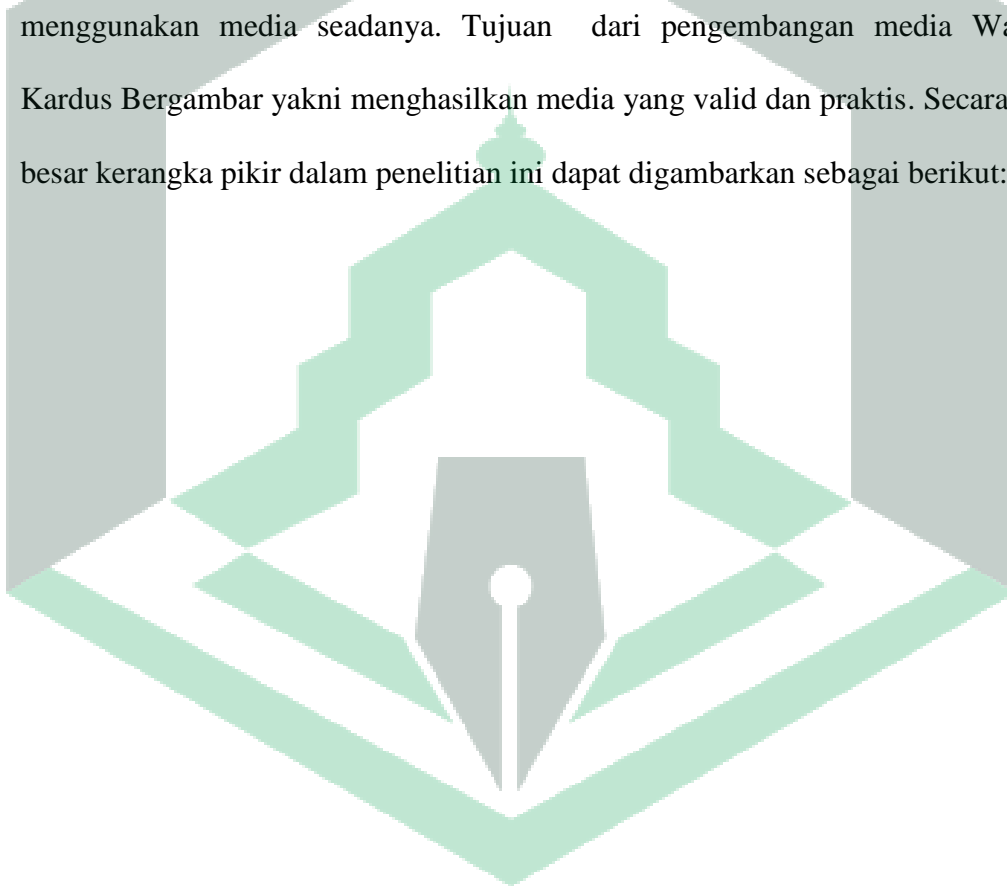
Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE bertujuan untuk memperoleh respon terhadap produk yang telah dibuat/dikembangkan. Respon awal diperoleh dengan mempertanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan yang dilakukan mengacu pada perancangan produk yang telah dilakukan sebelumnya.

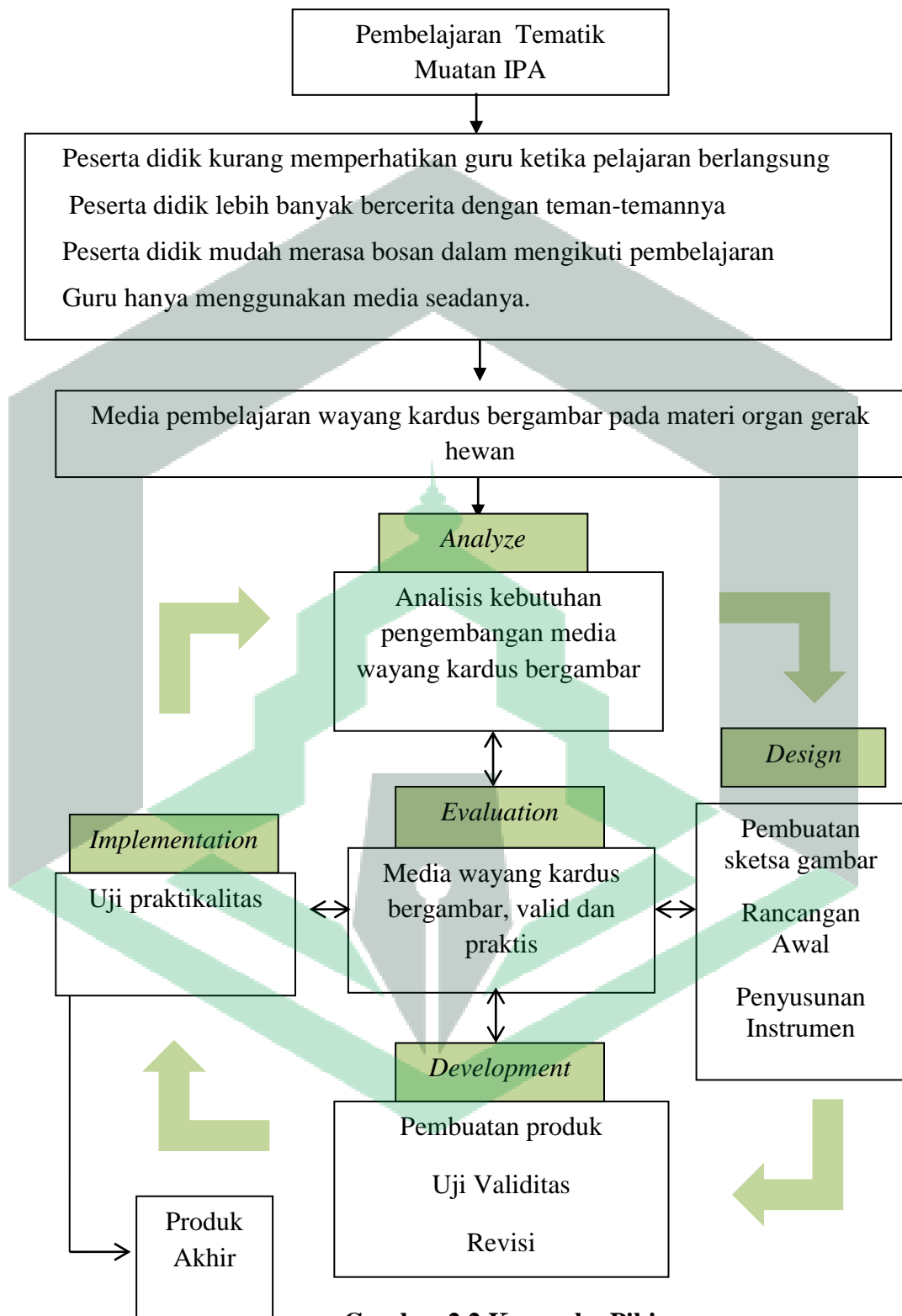
e. Evaluation

Tahapan evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan dengan tujuan mendapatkan respon dari pengguna produk, sehingga kegiatan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum mampu dipenuhi oleh produk tersebut. Adapun tujuan akhir dari evaluasi yaitu untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

D. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran belajar mengajar yang berada di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja ditemukan permasalahan yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran kurang efektif. Adapun permasalahan yang didapatkan yaitu: a) Peserta didik kurang memperhatikan guru ketika pelajaran berlangsung, b) Peserta didik lebih banyak bercerita dengan teman-temannya, c) Peserta didik mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, d) Guru hanya menggunakan media seadanya. Tujuan dari pengembangan media Wayang Kardus Bergambar yakni menghasilkan media yang valid dan praktis. Secara garis besar kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.2 Kerangka Pikir

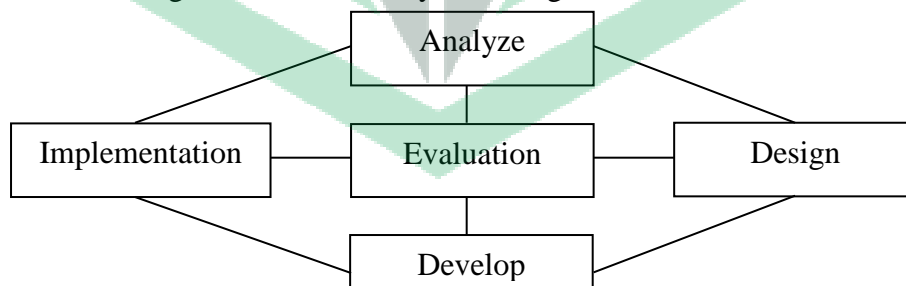
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih menerapkan pendekatan metode kombinasi atau *mix metode*. *Mix metode* atau metode gabungan yaitu penerapan lebih dari satu metode pada suatu riset yakni menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.¹ Jika menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif, maka kuantitatif bertujuan untuk memberikan kerangka mengenai sesuatu yang diteliti, sedangkan isi kerangkanya di berikan atau dibahas melalui penelitian kualitatif.² Sedangkan jenis penelitian *Research and Development* atau biasa dikenal dengan R&D. *Research and Development* merupakan suatu rangkaian guna mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya ataupun produk yang baru.

Model yang diterapkan dalam penelitian ini yakni model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media wayang kardus bergambar. Adapun tahapan model ADDIE yakni, *Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluate*. Bagan model ADDIE yaitu sebagai berikut:



¹ Jonatan Sarwono, *Mixed Methods* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), (1-2).

² A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, keempat (Jakarta: Kencana, 2017), (43-44).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 356 Pagerengan yang terletak di Desa Tanete, RT Pojeng, Kecamatan Rano, Kabupaten Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu untuk penelitian ini dimulai dari tanggal 28 Februari hingga 30 Juni 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian yang dilakukan yaitu wali kelas dan peserta didik kelas SDN 356 Pagerengan yang berjumlah 8 orang serta validator. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian yang dilakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar. Hal ini dikarenakan masih banyak pengajar yang belum menggunakan bahan ajar tambahan dalam mengajar dan hanya menggunakan buku semata dalam mengajar. Hal demikianlah menyebabkan peserta didik akan mudah merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran, maka dengan demikian peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang kartun bergambar.

Adanya media pembelajaran wayang kardus bergambar ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Karena pembelajaran itu akan berjalan dengan lancar dan baik dengan berbantuan media pembelajaran berupa media wayang. Apabila suatu pembelajaran berjalan dengan baik maka tercapai pulalah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan pembelajaran dikatakan tercapai apabila peserta didik dapat memahami materi dengan baik terkhusus dalam pembelajaran tematik Tema 1 Ogan Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 materi organ gerak hewan.

D. Sumber Data

Data yang diperoleh berupa data primer dan data sekunder. Data primer ialah data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti yang berasal dari peserta didik, pendidik, dan kepala sekolah SDN 356 Pagerengan. Adapun lembar validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan diberikan kepada 3 validator serta angket praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik.

Data sekunder ialah data yang didapatkan melalui studi pustaka berupa buku referensi ataupun jurnal yang didapatkan dari perpustakaan.

E. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model ADDIE.³ Tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut dijelaskan setiap tahapan pengembangan model tersebut yakni sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Kegiatan analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan berupa:

- a. Analisa kinerja, yang meliputi menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media wayang kardus pada materi organ gerak hewan.
- b. Mengkonstruksi penilaian performance, yaitu meliputi dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi organ gerak hewan.

³ Nawang Wulandari, 'Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Metro Dengan Menggunakan Model ADDIE', *Al-Fatih: Jurnal Bahasa Arab Dan Sastra Arab*, 1 (2018), 165-76.

- c. Analisis tujuan, yaitu meliputi menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
 - d. Analisis setting instruksional, yaitu meliputi menganalisis lingkungan belajar peserta didik.
2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah memperoleh hasil dari tahapan analisis, tahapan selanjutnya ialah tahap desain atau perancangan produk media yakni media wayang kardus bergambar. Tindakan awal yang dilakukan adalah menggambarkan langkah-langkah pembuatan media wayang kardus bergambar yang akan dibuat. Dalam tahapan ini peneliti memilih seperti apakah media pembelajaran yang akan dibuat yang disesuaikan dengan karakter peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Pada tahap ini pula peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Saat penyusunan instrumen ada hal yang perlu diperhatikan yaitu aspek penilaian dan indikator. Kemudian peneliti membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat memberikan penilaian dengan mudah terhadap media yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan Produk Wayang Kardus Bergambar

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan kardus. Pembuatan media ini disesuaikan dengan desain wayang sebelumnya. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahapan desain akan dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan alat yang tersedia. Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan

media ini yaitu berupa pisau cutter, gunting dan jarum. Sedangkan bahan yang digunakan berupa kardus, kertas HVS, pensil, benang, lem fox, pewarna dan bambu.

Proses pembuatan media ini yaitu dengan membuat gambar hewan yang dipilih pada kardus, kemudian setelah selesai digambar potong dengan menggunakan pisau cutter sesuaikan dengan pola gambar. Ketika kardus telah dipotong maka tempelkan kardus yang telah dipotong pada kertas HVS lalu gambar kembali pada kertas HVS. Setelah itu gunting kertas HVS yang sudah digambar dan tempelkan pada kardus menggunakan lem fox. Setelah tertempel pada kardus maka langkah selanjutnya adalah dengan memberikan warna pada wayang yang telah selesai dibuat. Setelah itu dilakukan pemasangan alat gerak pada body/badan hewan dengan menggunakan jarum yang lengkap dengan benangnya. Langkah terakhir adalah dengan menempelkan bambu pada alat gerak pada wayang kardus bergambar berbantuan lakban agar mudah untuk digerakkan.

b. Uji Validitas Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan wayang kardus bergambar selesai, tahap selanjutnya yakni validasi media pembelajaran. Uji Validitas dilakukan oleh tim yang terdiri dari dua orang dosen yang masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi dan seorang guru mata pelajaran. Uji validitas dilakukan guna menguji layak atau tidaknya wayang kardus bergambar sebagai media pembelajaran. Uji validitas ini dilakukan dengan memberikan angket validasi.

c. Revisi hasil Uji Validitas

Setelah memperoleh nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media wayang kardus bergambar yang dikembangkan. Revisi produk ini dilakukan setelah memperoleh kritikan dan saran dari tim validator.

d. Tahap Implementasi

1) Tahapan implementasi

Tahapan implementasi ini dilakukan dengan cara peneliti memberikan materi dengan menggunakan media wayang kardus bergambar. Pada saat pembelajaran guru akan menjelaskan materi sambil menggunakan media pembelajaran dengan cara menggerakkan wayang.

2) Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media wayang kardus bergambar kemudian dilakukan uji praktikalitas produk dengan cara meminta kepada peserta didik mengisi angket uji praktikalitas yang diberikan kepada peserta didik.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Adapun evaluasi formatif evaluasi yang dilakukan disetiap tahap pengembangan tahapan model ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif evaluasi akan dilakukan pada akhir pengembangan media pembelajaran setelah melakukan uji validitas dan praktikalitas.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan di kelas V SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data sekunder yang diperoleh dari data-data atau dokumen yang ada dilokasi penelitian. Serta foto-foto pada saat kegiatan penelitian dilaksanakan.

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat uji coba produk dilakukan. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh data sekaitan dengan kepraktisan produk yang dikembangkan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti ketika dilakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan media wayang kardus bergambar. Dalam hal ini yang menjadi responden adalah wali kelas V SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja.

4. Angket

Tujuan penggunaan angket yaitu mengumpulkan data-data lebih lengkap mengenai validasi ahli, materi, media, dan praktikalitas wali kelas, maupun pengalaman serta pendapat peserta didik mengenai penerapan media wayang kardus bergambar. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai nantinya oleh validator. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran
		Cakupan materi sudah sesuai dengan tema dan media
		Penyampaian materi teratur dan jelas
		Materi mudah dipahami dengan berbantuan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik
2	Penyampaian materi	Penyampaian materi dapat digunakan berbantuan media wayang kardus bergambar
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik dalam mengetahui organ gerak hewan
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik memahami fungsi organ gerak hewan
		Menyajikan materi organ gerak hewan dan fungsinya
3	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa
		Ketepatan ejaan yang digunakan
4	Soal	Kesesuaian soal yang disajikan dengan materi
		Kesesuaian soal dengan perkembangan berpikir peserta didik

b. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai nantinya oleh validator. Adapun kisi-kisi validasi ahli media:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kemenarikan Media	Kesesuaian media dengan materi
		Kesesuaian media dengan karakter/gambar
		Media wayang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
		Media wayang mudah digunakan
		Penggunaan warna pada media
2	Ketahanan Media	Media wayang kardus bergambar aman digunakan oleh peserta didik
		Media wayang kardus bergambar mudah untuk digunakan
		Keawetan media wayang kardus bergambar
3	Fisik Media	Kejelasan bentuk media yang ditampilkan
		Kejelasan gambar hewan yang ada pada wayang

c. Angket Uji Praktikalitas

Angket validasi uji praktikalitas ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Berikut kisi-kisi praktikalitas peserta didik.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa

Teori/Konsep	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
Kepraktisan media pembelajaran wayang kardus bergambar. Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu kemampuan guru dan siswa, kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya	1. Kemampuan guru dan siswa	1.1 Siswa mampu menggunakan media dengan baik 1.2 Siswa mampu memahami materi menggunakan media	1 3
	2. Kemudahan penggunaan	2.1 Media wayang mudah digunakan pada materi organ gerak hewan 2.2 Kemudahan menggunakan secara kelompok ataupun mandiri	4 dan 6 7
	3. Kebermanfaatannya	3.1 Meningkatkan semangat belajar siswa 3.2 Kemudahan menyelesaikan soal-soal. 3.3 Keseuaian dengan karakteristik siswa	2 5 8 dan 9

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Guru

Teori/Konsep	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
Kepraktisan media pembelajaran wayang kardus bergambar. Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu kemampuan guru dan siswa, kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya	1. Kemampuan guru dan siswa	1.1 Dapat digunakan dalam pembelajaran	1 dan 2	
		1.2 Dapat digunakan pada materi organ gerak hewan	3	
	2. Kemudahan penggunaan	2.1 Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	4	
		2.2 Mempermudah siswa memahami materi	5	
	3. Kebermanfaatannya	3.1 Bahan media mudah diperoleh	3.1 Bahan media mudah diperoleh	6 dan 7
			3.2 Sesuai dengan karakteristik siswa	8 dan 9
3.3 Pembelajaran yang interaktif			10	

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media wayang kardus bergambar menggunakan teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut akan dibahas mengenai penjelasan data kuantitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh pada saat kegiatan analisis kebutuhan yaitu melalui wawancara guru kelas V SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja. Selain hasil wawancara, masukan dari tim validator juga

akan dianalisis dengan analisis data kualitatif kemudian akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif kuantitatif diperoleh pada saat tahapan validasi media dan praktikalitas media. Hasil skor data validasi media dan praktikalitas media yaitu kuisisioner akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria`1-4) seperti berikut ini:⁴

Skor 1 : Tidak Valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 2 : Kurang Valid (Dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup Valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor penilaian masing-masing validasi ahli dicari rata-ratanya guna menentukan kevalidan media pembelajaran, sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

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

Setelah dilakukan validasi media wayang kardus bergambar selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas menggunakan

⁴Siti Munawwara Masse, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara' (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022).

angket guna melihat respon pengajar dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung persentase nilai uji coba terbatas. Setiap pernyataan untuk seluruh hasil uji coba dirata-ratakan kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Persentase hasil uji coba dapat ditentukan menggunakan rumus:⁵

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Data hasil respon pengeajar akan dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian yang telah dikembangkan. Penskoran untuk respon guru menggunakan skala 1-4 dengan nilai 1 = tidak praktis, 2 = cukup praktis, 3 = praktis dan 4 = sangat praktis. Kriteria respon/tanggapan yang digunakan seperti pada tabel:

Tabel 3.6 Kriteria Praktikalitas

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

⁵ Widia Astuti, 'Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas III Sedolah Dasar' (Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan kabupaten Tanan Toraja akan di paparkan pada bab ini yang telah dilakukan meliputi:

1. Gambaran Umum Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SDN 356 Pagerengan
NPSN	: 40309637
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Pagerengan
Kode Pos	: 91872
Dusun	: Pasang
Desa/Kelurahan	: Lembang Rano Tengah
Kecamatan	: Kecamatan Rano
Kabupaten/Provinsi	: Provinsi Sulawesi Selatan

b. Visi dan Misi Sekolah

Visi :

Menciptakan siswa yang cerdas, terampil dan berbudaya lingkungan sesuai dengan nilai pancasila dan UUD 1945.

Misi :

- 1) Memperdayakan kemampuan profesionalisme, intelegensi, sikap dan prestasi kerja guru.
- 2) Menggalakkan disiplin kegiatan belajar mengajar.
- 3) Menumbuhkan penghayatan nilai-nilai moral agama.
- 4) Meningkatkan proses belajar mengajar yang dapat menumbuhkan semangat, minat bakat dan prestasi siswa.
- 5) Membangun kesadaran orang tua siswa untuk mendorong peserta didik untuk menuju pada kesadaran belajar.
- 6) Meningkatkan proses pembelajaran dengan pendekatan pakem.

2. Alokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tema 1 subtema satu materi organ gerak hewan yang diajarkan di kelas V SDN 356 Pagerengan kabupaten Tana Toraja. Pada penelitian pengembangan ini merupakan model pengembangan ADDIE. Adapun prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa tahapan yang dijelaskan pada table berikut :

Table 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

No	Prosedur Penelitian	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan 2023				
			Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	<i>Analyze</i>	Analisis Kinerja Mengonstruksi penilaian performance Analisis tujuan Analisis sting instruksional					
2	<i>Design</i>	Pembuatan gambar awal wayang kardus bergambar Pembuatan instrumen					
3	<i>Development</i>	Pembuatan produk Validasi dan revisi					
4	<i>Implementation</i>	Uji praktikalitas					
5	<i>Evaluation</i>	Evaluasi formatif dan sumatif					

3. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan prosedur pengembangan model ADDIE sesuai dengan yang telah ditentukan pada bab sebelumnya yaitu melakukan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis ialah langkah pertama yang dilakukan pada pengembangan model ADDIE ini. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian performance, analisis tujuan serta analisis seting instruksional.

1) Analisis Kinerja

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan terhadap masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pada materi organ gerak hewan. Pada tahap ini ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja yaitu ibu Alfiani Barapadang S.Pd diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa buku siswa atau media seadanya. Dan lebih sering memberikan peserta didik tugas untuk menulis dibanding melakukan diskusi disebabkan ketidakadaan media tambahan yang digunakan oleh guru. Guru ingin menggunakan media berupa LCD dan Video animasi akan tetapi terkendala pada fasilitas sekolah dan jaringan yang sangat tidak memungkinkan untuk digunakan.¹

Penggunaan media pembelajaran yang terbilang masi seadanya menyebabkan peserta didik sulit dalam memahami materi yang diberikan. Peserta didik kurang tertarik dengan mempelajari materi dikarenakan penggunaan media yang kurang menarik.

2) Mengkonstruksi Penilaian Performance

Kegiatan mengkonstruksi penilaian performance yaitu dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti memperoleh data melalui 2 cara yaitu melalui angket peserta didik dan wawancara guru.

¹ Hasil Wawancara dengan wali kelas ibu Alfiani Barapadang (15 Maret 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Alfiani Barapadang peneliti memperoleh informasi sekaitan dengan penyebab peserta didik sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Hal yang yang dimaksud yaitu ketidakadaan penggunaan media tambahan, fasilitas belajar yang kurang memadai.²

Berdasarkan hasil angket peserta didik yang berjumlah 8 orang diperoleh data bahwa 3 peserta didik menyatakan tidak menyukai belajar secara berkelompok dan 5 orang menyatakan menyukai belajar secara berkelompok.³ Sementara itu hasil angket mengenai penggunaan media pembelajaran peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang dapat gerakkan dan lebih menyukai media yang dapat mereka gunakan serta dapat mereka lihat secara langsung.

3) Analisis Tujuan

Kegiatan analisis tujuan ini yaitu menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 1 organ gerak hewan pembelajaran 2.

Kompetensi Dasar

KD. 3.1 : Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia

KD. 4.1 : Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan

Tujuan pembelajaran

Dengan mengamati gambar cerita, siswa mampu menyusun dan merangkai sebuah cerita secara runtut.

² Hasil wawancara dengan ibu Alfiani Barapadang selaku wali kelas V (15 Maret 2023)

³ Hasil angket peserta didik tentang gaya belajar peserta didik

Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan organ gerak hewan beserta fungsinya secara tepat.

4) Analisis Setting Instruksional

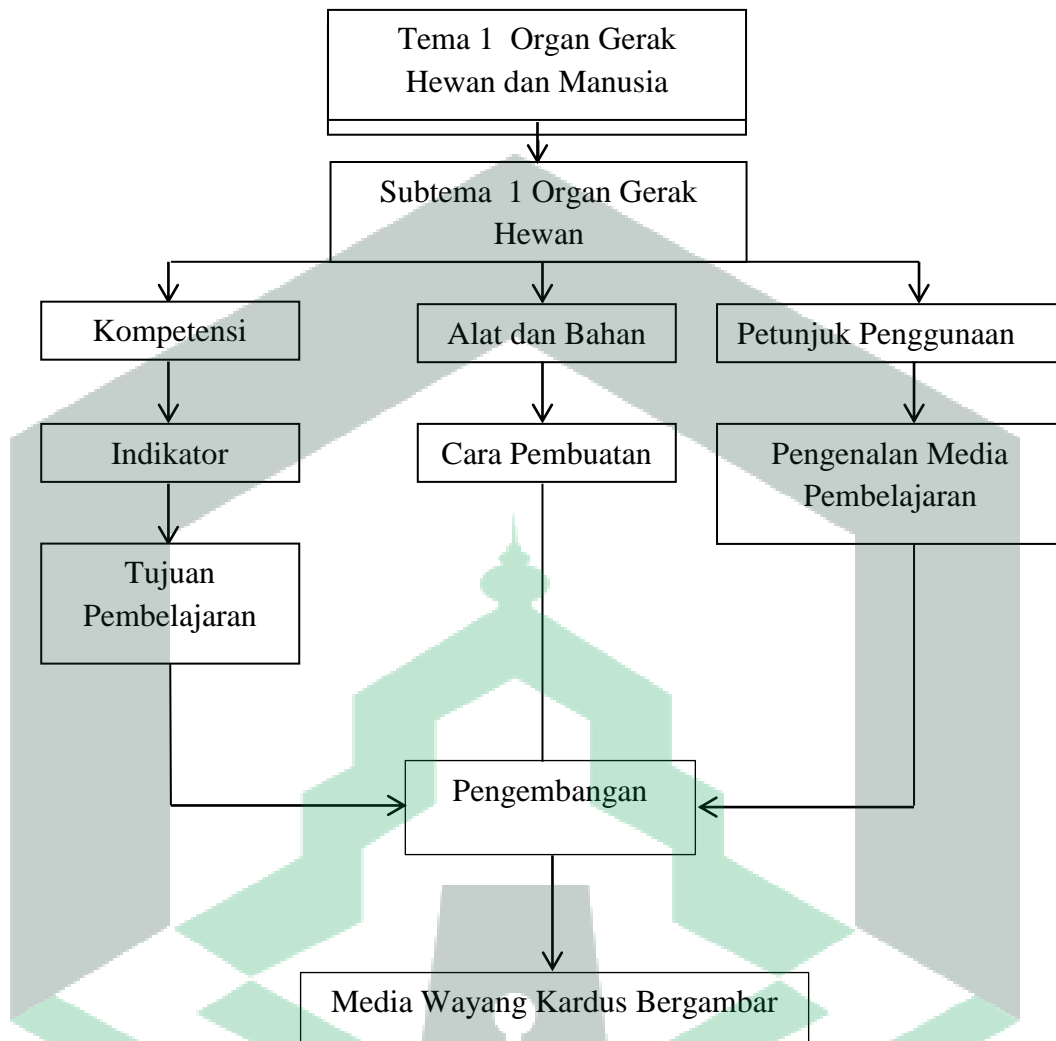
Kegiatan analisis setting instruksional ini yaitu menganalisis lingkungan belajar peserta didik. Untuk memperoleh data mengenai lingkungan belajar peserta didik peneliti menggunakan angket peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V yaitu ibu Alfiani Barapadang mengenai lingkungan belajar peserta didik diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar lebih sering dilakukan di dalam ruangan dibandingkan belajar di luar ruangan. Guru jarang melakukan proses pembelajaran di luar ruangan dikarenakan kebanyakan peserta didik lebih menyukai belajar di dalam ruangan daripada belajar di luar ruangan. Jadi, berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai belajar didalam kelas.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini peneliti melakukan kegiatan perancangan produk atau membuat gambar awal dari media wayang yang akan dibuat. Dalam pembuatan gambar wayang disesuaikan dengan karakter hewan yang akan dijadikan sebagai wayang. Pada tahapan desain ini hal yang perlu diperhatikan yaitu penyusunan materi, pemilihan media dan pembuatan media.

Adapun penjabaran media wayang kardus bergambar sebagai sebagai berikut:



Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Media Wayang Kardus Bergambar

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ialah tahap pembuatan produk yaitu media pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan disesuaikan dengan tahapan desain. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Pembuatan Media Wayang Kardus Bergambar

Sesuai dengan rancangan pada tahap desain media pembelajaran media yang dikembangkan meliputi: Mempersiapkan alat dan bahan serta cara pembuatan media wayang kardus bergambar.

a) Alat dan Bahan



Gambar 4.2 Alat



Gambar 4.3 Bahan

b) Cara Pembuatan

Membuat gambar hewan pada kardus



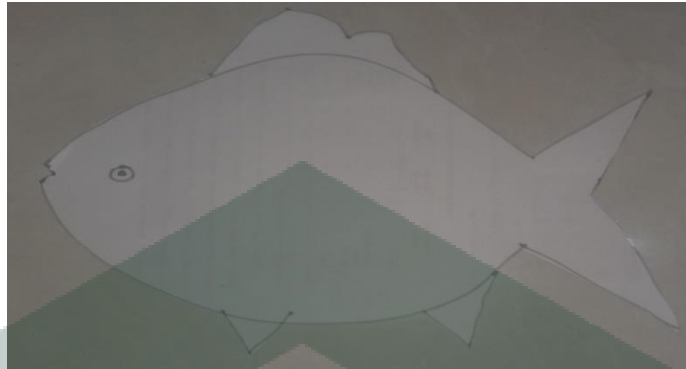
Pemotongan kardus dengan pisau cutter



Menggambar kembali gambar hewan pada kertas HVS



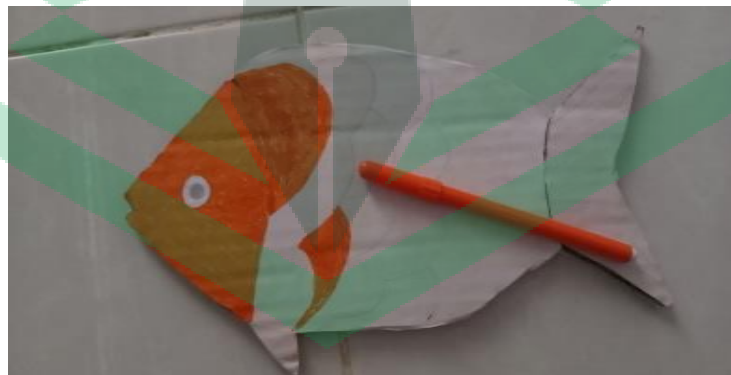
Gunting kertas



Menempelkan kertas pada kardus



Penambahan warna



Memasang bambu pada alat gerak hewan agar bisa digerakkan



Gambar 4.4 Tahapan pembuatan media

2) Tahap Validasi Media Pembelajaran

Tahap berikutnya setelah pembuatan produk dilakukan yaitu tahap validasi produk oleh validator. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli media menilai aspek yaitu kemenarikan media, ketahanan media dan fisik media sedangkan validator ahli materi menilai aspek materi, penyampaian materi, bahasa dan soal. Adapun hasil dari validasi ini dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran agar layak digunakan.

Nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan yakni sebagai berikut:

Tabel 4.2 Nama-nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	Arwan Wiratman, M.Pd	Dosen IAIN Palopo	Ahli Media
2	Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd	Dosen IAIN Palopo	Ahli Materi
3	Alfiani Barapadang, S.Pd	Guru Kelas SDN 356 Pagerengan	Ahli Materi

a) Hasil Validasi Ahli media

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Media

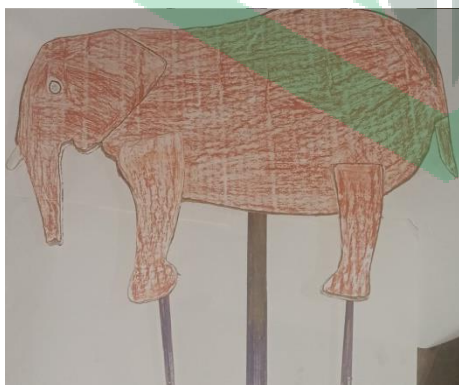
No	Aspek yang dinilai	Skor per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kemenarikan Media	15	20	75	Valid
2.	Ketahanan Media	9	12	75	Valid
3.	Fisik Media	6	8	75	Valid
	Jumlah	30	40	75	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, aspek kemenarikan media memperoleh skor 15 dengan skor maksimal 20 persentase 75%, aspek ketahanan media memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 12 persentase 75%, dan fisik media memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentasenya yaitu 75% dengan kategori valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 75% dengan kategori valid dengan jumlah skor 30 dan skor maksimal 40.

Sesuai dengan hasil validasi media, ada bagian dari media pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki. Adapun bagian yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

Sebelum Revisi



Setelah Revisi

**Gambar 4.5** Bagian Media yang Diperbaiki

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi

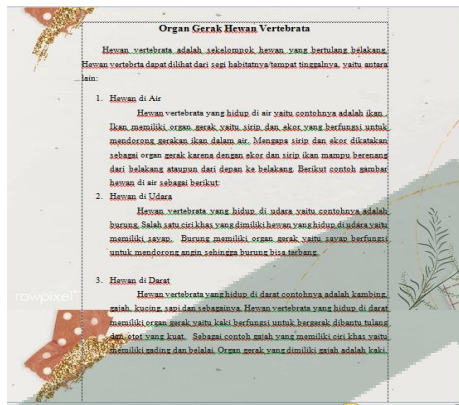
No	Aspek yang dinilai	Skor per Aspek			Skor Maksimal	%	Kategori
		I	II	Jumlah			
1.	Materi	21	24	45	56	80,3	Sangat Valid
2.	Penyampaian Materi	6	7	13	16	81,2	Sangat Valid
3.	Bahasa	3	3	6	8	75	Valid
4.	Soal	2	4	6	8	75	Valid
Jumlah		32	38	70	88	79,5	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

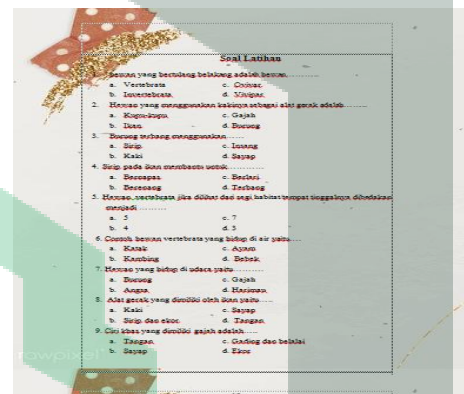
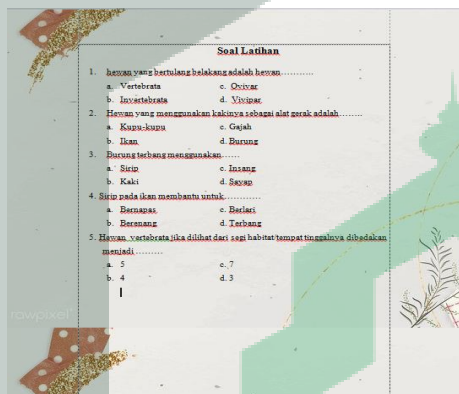
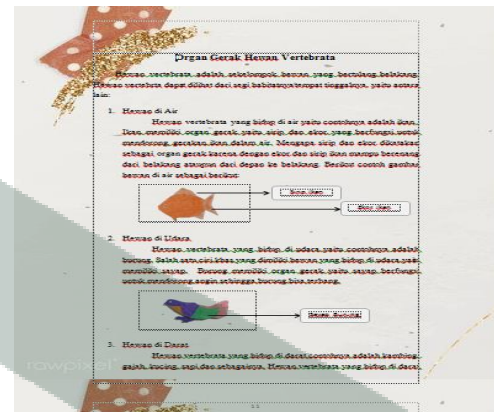
Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh validator maka untuk aspek materi diperoleh skor 45 dengan skor maksimal 56 persentase 80,3%, aspek penyampaian materi memperoleh skor 13 dengan skor maksimal 16 persentase 81,2%, aspek bahasa memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentase 75%, soal memperoleh skor 6 dengan skor maksimal 8 persentase 75%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 79,5% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 70 dan skor maksimal 88.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi terdapat bagian yang perlu untuk diperbaiki. Adapun bagian yang perlu diperbaiki tersebut yaitu sebagai berikut:

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 4.6 Bagian Materi yang Diperbaiki

c) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum digunakan untuk menilai praktis tidaknya media pembelajaran, maka terlebih dahulu dilakukan validasi angket uji praktikalitas. Uji validitas ini dilakukan oleh ahli, yaitu:

Tabel 4.5 Nama Validator Angket Praktikalitas

No	Nama	Pekerjaan
1	Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd	Dosen IAIN Palopo

Tabel 4.6 DataValiditas Angket Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Skor per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Informasi yang diperoleh jelas	4	4	100	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber	3	4	75	Valid
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap	3	4	75	Valid
6	Informasi yang didapatkan memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran wayang kardus bergambar yang telah dikembangkan	3	4	75	Valid
7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran.	3	4	75	Valid
8	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan	3	4	75	Valid
	Jumlah	27	32	84,3	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi angket uji praktikalitas, diperoleh hasil kevalidan dengan persentase hasil validasi angket uji praktikalitas yaitu 84,3% dengan kategori sangat valid.

d. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid saat uji validitas, maka tahap selanjutnya melakukan kegiatan uji coba kepada peserta didik kelas 5 SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja. Adapun kegiatan uji coba ini dilakukan guna mengetahui kepraktisan media wayang kardus bergambar yang telah dikembangkan. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui 3 tahap pertemuan. Pada tahap pertama persentase yang diperoleh sebesar 68,5% tahap kedua meningkat menjadi 70,3% dan untuk tahapan terakhir persentase yang diperoleh sebesar 75,9%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa saat dilakukan uji coba yang mulai dari tahap pertama sampai ke tahap ketiga mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kardus ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba maka langkah selanjutnya memberikan angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik guna mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media wayang kardus bergambar tersebut.

Adapun hasil uji praktikalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Responden	Butir Pernyataan									Jumlah skor	Skor maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	A	4	4	3	4	3	4	3	4	3	32	36
2	B	4	4	4	3	3	4	3	3	3	31	36
3	C	4	4	3	4	4	4	2	3	4	32	36
4	D	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32	36
5	E	3	4	3	4	4	3	3	4	4	32	36
6	F	4	4	3	3	4	4	2	4	4	32	36
7	G	4	3	4	4	3	4	3	3	4	32	36
8	H	4	3	4	3	3	3	4	2	4	30	36
		Jumlah									253	288
		Persentase									87,8%	
		Kategori									Sangat Praktis	

Sumber : Data primer yang diolah

Tabel 4.8 Data Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor per Aspek	Skor maksimal
1.	Media wayang kardus bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran	4	4
2.	Media wayang kardus bergambar membantu dalam menjelaskan materi	3	4
3.	Media wayang ini dapat digunakan pada materi organ gerak hewan	4	4
4.	Media wayang kardus bergambar ini mudah digunakan	4	4
5.	Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi	4	4
6.	Bahan dari media ini mudah diperoleh	4	4
7.	Media ini tidak membutuhkan biaya banyak	4	4
8.	Siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran	3	4
9.	Media sesuai dengan karakter siswa	3	4
10.	Dengan media ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran	4	4
	Jumlah	37	40
	Persentase		92,5%
	Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh peserta didik dan guru di kelas 5 SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja dalam tabel sebelumnya, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran wayang kardus bergambar mendapat respon yang baik dari guru maupun peserta didik sehingga memperoleh nilai 87,8% untuk peserta didik kategori sangat praktis dan 92,5% untuk guru kategori sangat praktis.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam tahap pengembangan model ADDIE yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Untuk evaluasi formatif dilakukan di tiap tahap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan produk setelah tahap validasi dan uji praktikalitas dilakukukan, tujuan evaluasi ini sebagai umpan balik dari hasil penggunaan produk yaitu media pembelajaran.

Adapun penjelasan evaluasi yang dimaksud sebagai berikut:

Pada tahapan analisis (*analyze*) dilakukan analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian performance, analisis tujuan, analisis setting instructional. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi kembali terhadap hasil analisis yang telah diperoleh dengan cara melihat apakah data yang didapatkan sudah cukup untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pada tahap desain (*design*) dilakukan tahap perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahapan desain ini dilakukan pembuatan gambar awal/pola wayang yang akan dibuat dengan memperhatikan kesesuaian desain dengan karakter hewan. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan cara melihat kembali apakah tidak ada kekeliruan pada gambar/pola awal. Pada tahap ini juga peneliti membuat instrumen yang akan digunakan menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat berupa instrument validasi ahli materi dan ahli media.

Pada tahap pengembangan (*development*) kegiatan yang dilakukan yaitu pembuatan media pembelajaran wayang kardus bergambar disesuaikan dengan rancangan pada tahap desain. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan

melakukan uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi.

Pada tahap implementasi (*implementation*) kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba terhadap produk yaitu media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini berupa uji praktikalitas yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pendidikan selalu mengalami perubahan seiring berjalannya waktu dan perkembangan sesuai dengan perubahan dan perkembangan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dilakukan inovasi guna memperbaiki pendidikan. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan dalam berbagai hal, salah satunya diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran suatu hal yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar, sehingga ketika peserta didik tertarik dalam belajar mampu meningkatkan prestasi peserta didik.⁴

1. Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat tentang organ gerak hewan vertebrata dilihat dari segi habitat tempat tinggalnya. Adapun media wayang yang

⁴ Ardy Irawan and M.arif Rahman Hakim, 'Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts', 10.April (2021), 91–100.

dikembangkan ada 3 jenis sebagai berikut: (a) wayang hewan yang hidup di udara yaitu burung, (b) wayang hewan yang hidup di air yaitu ikan, (c) wayang hewan yang hidup di darat yaitu gajah. Untuk wayang burung yang dapat digerakkan adalah sayapnya, wayang ikan yang dapat digerakkan berupa sirip juga ekor dan wayang gajah yang dapat digerakkan adalah kakinya. Dalam pemilihan hewan yang dijadikan wayang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan keadaan. Misalnya, hewan gajah mengapa dipilih karena ketika pembelajaran berlangsung seorang guru tidak mungkin langsung menghadirkan gajah sungguhan dalam proses pembelajaran, kemudian mengapa hewan ikan dan burung dipilih karena hewan tersebut mudah untuk dijumpai peserta didik disekitarnya sehingga mereka dapat mengamati hewan tersebut secara langsung ketika diluar pembelajaran.

Pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan model pengembangan yang digunakan. Model yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu, , tahap Analisis (*Analyze*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*).

2. Validitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja.

Media pembelajaran wayang kardus bergambar dikatakan valid, maka dilakukan uji validitas. Terdapat 2 uji validitas yang dilakukan yakni uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan pada data hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media ahli materi, hasil validitas oleh ahli media

memenuhi kriteria valid. Terpenuhinya aspek kevalidan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Paulus Pati Badin dan Maria Goreti R.K, yang menyebutkan bahwa kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan terpenuhi kevalidan dari segi aspek- aspek yakni media wayang karton dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Media wayang karton merupakan salah satu terobosan media pembelajaran baru, yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi.⁵

3. Praktikalitas media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja

Kepraktisan media pembelajaran dikatakan praktis maka dilakukan uji praktikalitas. Pada uji praktikalitas ada beberapa aspek yang dinilai yaitu kemampuan guru dan siswa, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan. Dengan terpenuhinya aspek kepraktisan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kiki Anisofia yang menyebutkan bahwa tergolong praktis jika memberikan manfaat pada guru dan peserta didik serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik.⁶ Selain itu, menurut hafiz dalam penelitian Ardy Irwan dkk bahwa kepraktisan suatu media juga ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Tingkat kepraktisan dapat diketahui dari penjelasan apakah pengajar atau pihak-pihak lain berpendapat bahwa media pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan pengajar/guru. Produk hasil

⁵ Paulus Pati Badin, Maria Goreti, and Rini Kristiantari, 'Pengembangan Media Wayang Karton Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4 (2021)

⁶ Kiki Anisofia . 'Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku', 2022.

pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik”⁷



⁷ Ardy Irawan and M.arif Rahman Hakim, 'Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts', 10.April (2021),.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbentuk wayang kardus bahasan organ gerak hewan terkhusus pada materi organ gerak hewan vertebrata. Model pengembangan yang digunakan yaitu Model ADDIE.
2. Hasil uji validitas media pembelajaran wayang kardus bergambar diperoleh bahwa penilaian dari ahli materi pembelajaran memperoleh nilai dengan persentase 79,5% kategori valid. Sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh nilai dengan persentase 75% kategori valid.
3. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 8 peserta didik kelas V dan guru kelas di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja, diperoleh persentase untuk nilai kepraktisan peserta didik 87,8% kategori sangat praktis dan kepraktisan untuk guru diperoleh persentase sebesar 92,5% kategori sangat praktis.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan dalam pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi organ gerak hewan saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media wayang dengan pokok bahasan berbeda.

2. Perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kepraktisan.
3. Bagi peneliti yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian yang dilakukan dapat menyempurnakan penelitian ini

C. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi yang positif terhadap proses pembelajaran. Berikut beberapa implikasi pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar: (a) meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar, (b) membantu peserta didik agar lebih mudah mengingat materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Reny Hanim, 'Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran', *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1.1 (2018), 221
- Anisofia, Kiki, 'Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku', 2022
- Astuti, Widia, 'Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Materi Energi Dan Perubahannya Kelas III Sedolah Dasar' (Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021)
- Badin, Paulus Pati, and Maria Goreti Rini Kristiantari, 'Pengembangan Media Wayang Karton Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4 (2021) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i2> >
- Febrilio, Yuarnes Elkana, and Henny Dewi Koeswanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8704–10 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu>>
- Hisbullah, and Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Aksara Timur, 2018)
- Ibdah, Hamidulloh, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep Dan Aplikasi)*, ed. by Husna Nashihin (Semarang, 2017)
- Irawan, Ardy, and M.arif Rahman Hakim, 'Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts', 10.April (2021), 91–100
- Khomsatun, and Amalia Hasanah, 'Penggunaan Media Wayang Kartun Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kotagede 3', *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 27, 1.April (2019), 178
- Mashuri, Sufri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish :Group Penerbit CV Budi Utama, 2019)
- Maydiantoro, Albet, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', 2019, 6–7
- Muhammadin, Ayatullah, Al Fath, and Aji Heru, 'Penggunaan Media KGW (Karton Gambar Wayang) Pada Pembelajaran Tematik Di SDN Pendem II Sragen', 6.1 (2022), 1–13

- Munawwarah, Sitti, Edhy Rustan, and Hisbullah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9.1 (2022), 79–92
<<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130559>>
- Oktavianti, Rizki, and Agus Wiyanto, 'Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi', *Mimbar Sekolah Dasar*, 1.April (2014), 65–70
<<http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>>
- S, Isran Rasyid Karo-Karo, and Rohani, 'Manfaat Media Pembelajaran', 7.1 (2018)
- Sarwono, Jonatan, *Mixed Methods* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011)
- Shanie, Arsan, 'Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu', *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1 (2021), 8–9
<<https://doi.org/https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joeccc>>
- Siti Munawwara Masse, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Figur Kedaerahan Pada Tema Hidup Rukun Bagi Siswa Kelas II MI Al Mujahidin Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara' (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022)
- Sumaryanti, Eka, Tahmid Sabri, and Rosnita, 'Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7.3 (2018), 1–9
- Tussifa, Nur Azizah Bana, Fikriyah, and Prabawati Nurhabibah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon', *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.3 (2021), 152–58
- 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Pasal1', 2003
- Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Sleman: Deepublish :Group Penerbit CV Budi Utama, 2019)
- Widya, Adi, 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume. 4, April (2019), 29–39
<<https://doi.org/doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>>
- Wulandari, Nawang, 'Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Metro Dengan Menggunakan Model ADDIE', *Al-Fatih: Jurnal Bahasa Arab Dan Sastra Arab*, 1 (2018), 165–76

Yusuf, A. Muri, *Metode Penelitian*, keempat (Jakarta: Kencana, 2017)



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1 : Lembar Analisis Kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356
PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 356 Pagerengan)

1. Apakah materi organ gerak hewan ini sudah diajarkan sebelumnya?
2. Apakah bapak menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?
3. Media seperti apa yang bapak gunakan dalam mengajarkan materi organ gerak hewan?
4. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
5. Bagaimana hasil belajar/pemahaman siswa terkait materi organ gerak hewan ini?
6. Kira-kira media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi organ gerak hewan ini?
7. Kalau misalnya saya menawarkan untuk membuat media tambahan untuk materi organ gerak hewan ini, bagaimana menurut bapak?
8. Kira-kira media tersebut disukai peserta didik ketika media wayang tersebut digunakan?
9. Apakah media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran?
10. Apakah media wayang tersebut cocok digunakan pada materi organ gerak hewan?
11. Apakah pada materi organ gerak hewan peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan?

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR
PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN
KABUPATEN TANA TORAJA**

Tema 1 : **Organ Gerak Hewan dan Manusia**

Sub Tema 1 : **Organ Gerak Hewan**

Nama Validator : **Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

Pekerjaan : **Dosen**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim : 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		kurang lebih konvergen.
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		perbaiki: kata ke-10.
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yakni penggunaan media wayang kardus dalam pembelajaran pada materi organ gerak hewan.			✓		Tambahkan bagian di akhir apakah media ini efektif?
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.			✓		sum ↑

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.					✓
----	---	--	--	--	--	---

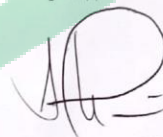
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Pertanyaan juga managemen
 - Tambah pertanyaan "Apakah butuh pengembangan" di bagian akhir.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 16 Februari 2023



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078701

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN
GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA
TORAJA**

(Angket untuk peserta didik kelas V SDN 356 Pagerengan)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi menulis puisi. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.		
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		
3.	Saya menyukai media yang berwarna.		
4.	Saya menyukai media yang bisa digerakkan.		
5.	Saya menyukai media dalam bentuk media wayang bergambar pada organ gerak hewan		
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.		
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.		
8.	Saya menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi organ gerak hewan.		
9.	Saya sulit memahami materi organ gerak hewan yang diberikan guru.		
10.	Guru belum menggunakan media yang bervariasi pada mater organ gerak hewan.		
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.		
12.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi organ gerak hewan.		

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN
356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan

Nama Validator : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim : 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar

artinyabagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas				✓	
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.			✓		
3.	Tidak ada butir instrument yang sulitdijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		Sesungguhnya pertanyaan yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diteliti.
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		Menarik dan informatif
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan peserta didik media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran			✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik sudah memadai			✓		
9.	Bahasa yang digunakan efektif.				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Adanya pengujian pada program yang sudah
dibuat dan dapat / harus sudah selesai.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Ⓢ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 16 Februari 2023



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078701

Reluice

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya mudah belajar jika guru menggunakan media	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓
3.	Saya lebih menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media bergerak.	✓	
5.	Saya senang jika media dalam bentuk media bergambar pada organ gerak hewan	✓	
6.	Saya senang belajar jika guru menggunakan gambar yang bergerak.	✓	
7.	Saya senang belajar secara berkelompok dengan kardus.	✓	
8.	Saya senang jika gambar wayang pada materi organ gerak hewan terbuat dari kardus/karton.	✓	
9.	Saya sulit memahami materi organ gerak hewan yang diberikan guru jika tidak menggunakan media bergambar.	✓	
10.	Guru belum menggunakan media yang terbuat dari kardus pada materi organ gerak hewan.	✓	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
12.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi organ gerak hewan.		✓

Naya Anastasya

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya mudah belajar jika guru menggunakan media	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Saya lebih menyukai media yang berwarna.	<input checked="" type="checkbox"/>	
4.	Saya menyukai media bergerak.	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Saya senang jika media dalam bentuk media bergambar pada organ gerak hewan	<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	Saya senang belajar jika guru menggunakan gambar yang bergerak.	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Saya senang belajar secara berkelompok dengan kardus.	<input checked="" type="checkbox"/>	
8.	Saya senang jika gambar wayang pada materi organ gerak hewan terbuat dari kardus/karton.	<input checked="" type="checkbox"/>	
9.	Saya sulit memahami materi organ gerak hewan yang diberikan guru jika tidak menggunakan media bergambar.	<input checked="" type="checkbox"/>	
10.	Guru belum menggunakan media yang terbuat dari kardus pada materi organ gerak hewan.	<input checked="" type="checkbox"/>	
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	
12.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi organ gerak hewan.		<input checked="" type="checkbox"/>

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli

FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN
GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA
TORAJA

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
		Kesesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran
		Cakupan materi sudah sesuai dengan tema dan media
		Penyampaian materi teratur dan jelas
		Materi mudah dipahami dengan berbantuan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik
2	Penyampaian materi	Penyampaian materi dapat digunakan berbantuan media wayang kardus bergambar
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik dalam mengetahui organ gerak hewan
		Penyampaian materi dapat membantu peserta didik memahami fungsi organ gerak hewan
		Menyajikan materi organ gerak hewan dan fungsinya
3	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa
		Ketepatan ejaan yang digunakan
4	Soal	Kesesuaian soal yang disajikan dengan materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG
KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V
DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Nama Validator : **Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd**

Pekerjaan : **Dosen**

Bidang Validator : **Ahli Materi**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim: 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media wayang kardus bergambar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti kurang relevan
- b. Angka 2 berarti cukup relevan
- c. Angka 3 berarti relevan
- d. Angka 4 berarti sangat relevan

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran konsep dan materi			✓	
2.	Prosedur urutan materi jelas			✓	
3.	Materi sesuai dengan kurikulum 2013				✓
4.	Mengembangkan materi pada subtema 1 organ gerak hewan			✓	
5.	Pembagian materi jelas		✓		
6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator			✓	
8.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
9.	Materi dapat disampaikan berbantuan media wayang			✓	
10.	Penggunaan bahasa yang <u>tepat</u>			✓	
11.	Soal sesuai dengan materi		✓		

terlalu singkat

belum ditambahkan

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

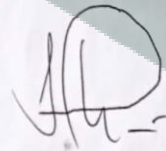
- Pembagian materi baik-baik dilengkapi dengan gambar
- Materi baik-baik diuraikan lebih detail sehingga siswa memahami dengan mudah.
- Tambahkan soal PG, minimal 5 nomor.

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 19 Mei 2023

Validator



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG
KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V
DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Nama Validator : Alfiani Barapadang, S.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim: 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media wayang kardus bergambar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti kurang relevan
- b. Angka 2 berarti cukup relevan
- c. Angka 3 berarti relevan
- d. Angka 4 berarti sangat relevan

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran konsep dan materi			✓	
2.	Prosedur urutan materi jelas			✓	
3.	Materi sesuai dengan kurikulum 2013				✓
4.	Mengembangkan materi pada subtema 1 organ gerak hewan				✓
5.	Pembagian materi jelas			✓	
6.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar			✓	
7.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan indikator				✓
8.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
9.	Materi dapat disampaikan berbantuan media wayang			✓	✓
10.	Penggunaan bahasa yang tepat			✓	
11.	Soal sesuai dengan materi			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Toraja, 23 Mei 2023

Validator



Alfiani Barapadang, S.Pd



**FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN
GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA
TORAJA**

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Kemenarikan Media	Kesesuaian media dengan materi
		Kesesuaian media dengan karakter/gambar
		Media wayang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
		Media wayang mudah digunakan
		Penggunaan warna pada media
2	Ketahanan Media	Media wayang kardus bergambar aman digunakan oleh peserta didik
		Media wayang kardus bergambar mudah untuk digunakan
		Keawetan media wayang kardus bergambar
3	Fisik Media	Kejelasan bentuk media yang ditampilkan
		Kejelasan gambar hewan yang ada pada wayang

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG
KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI
SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Nama Validator : Arwan Wiratman, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim: 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

5. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media wayang kardus bergambar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
6. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
7. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
8. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media tepat dan sesuai dengan materi				✓
2.	Jenis dan ukuran media			✓	
3.	Media sesuai yang dibuat sesuai dengan karakter/gambar yang digunakan			✓	
4.	Media yang dibuat mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
5.	Perpaduan warna yang tepat		✓		
6.	Desain media wayang kardus bergambar menarik dan mudah dipahami				✓
7.	Media aman jika digunakan oleh peserta didik			✓	
8.	Media yang mudah digunakan				✓
9.	Media yang ditampilkan jelas				✓
10	Kejelasan gambar pada hewan yang ada pada wayang			✓	

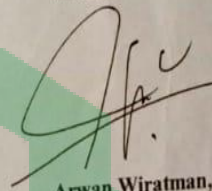
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 6 Juni 2023

Validator



Arwan Wiratman, M.Pd
NIP. 199302012020121012

Lampiran 3 : Lembar Validasi Angket Kepraktisan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356
PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Nama Validator : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim: 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen praktikalitas media pembelajaran wayang kardus yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran wayang kardus bergambar yang telah dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Hindari kata "sangat" pada kolom pernyataan.
- Tambahkan lembar observasi aktivitas uji coba.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 06/06 2023

Validator



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356
PAGERENGAN KABUPATEN TANA TORAJA**

Nama Validator : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja*" oleh Lausia Nur Ilmi Nim: 19.0205.0026 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen praktikalitas media pembelajaran wayang kardus yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓	✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran wayang kardus bergambar yang telah dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Hindari kata "sangat" pada kolom pernyataan.
- Tambahkan lembar observasi aktivitas uji coba.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 06/06 2023

Validator



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2001078

Lampiran 4 : Lembar Angket Praktikalitas

LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA

TORAJA

Data Informan:

Nama :

Kelas :

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kolase pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang dipilih!

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Setuju (S)
- 4 = Sangat Setuju (SS)

(B) Hirkia

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bisa menggunakan media wayang kardus bergambar dengan baik				✓
2.	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar				✓
3.	Saya mudah memahami materi dengan adanya media ini				✓
4.	Saya menyukai media wayang kardus bergambar ini			✓	
5.	Saya lebih mudah mengerjakan soal latihan yang ada dibuku dengan menggunakan media wayang kardus bergambar			✓	
6.	Pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar sangat menarik dan menyenangkan.				✓
7.	Saya suka media pembelajaran ini karena bisa digunakan secara mandiri dan berkelompok			✓	
8.	Tampilan media wayang kardus bergambar menarik			✓	
9.	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar			✓	

D) Habila Aprilia

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bisa menggunakan media wayang kardus bergambar dengan baik			✓	
2.	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar				✓
3.	Saya mudah memahami materi dengan adanya media ini				✓
4.	Saya menyukai media wayang kardus bergambar ini			✓	
5.	Saya lebih mudah mengerjakan soal latihan yang ada dibuku dengan menggunakan media wayang kardus bergambar			✓	
6.	Pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar sangat menarik dan menyenangkan.				✓
7.	Saya suka media pembelajaran ini karena bisa digunakan secara mandiri dan berkelompok			✓	
8.	Tampilan media wayang kardus bergambar menarik				✓
9.	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓

(H) saiki Tiku limbong

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bisa menggunakan media wayang kardus bergambar dengan baik				✓
2.	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar			✓	
3.	Saya mudah memahami materi dengan adanya media ini				✓
4.	Saya menyukai media wayang kardus bergambar ini			✓	
5.	Saya lebih mudah mengerjakan soal latihan yang ada dibuku dengan menggunakan media wayang kardus bergambar			✓	
6.	Pembelajaran menggunakan media wayang kardus bergambar sangat menarik dan menyenangkan.			✓	
7.	Saya suka media pembelajaran ini karena bisa digunakan secara mandiri dan berkelompok				✓
8.	Tampilan media wayang kardus bergambar menarik		✓		
9.	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓

**ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN
GERAK HEWAN KELAS V DI SDN 356 PAGERENGAN KABUPATEN TANA
TORAJA**

Nama Guru : *Alfiani Barapadang S.Pd*

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran wayang kardus bergambar pada materi organ gerak hewan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
3. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan			
		STS	TS	S	SS
1.	Media wayang kardus bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran				✓
2.	Media wayang kardus bergambar membantu dalam menjelaskan materi			✓	
3.	Media wayang ini dapat digunakan pada materi organ gerak hewan				✓
4.	Media wayang kardus bergambar ini mudah untuk digunakan				✓
5.	Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi				✓
6.	Bahan dari media ini mudah untuk diperoleh				✓
7.	Media ini tidak membutuhkan biaya yang banyak				✓
8.	Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran			✓	
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
10.	Dengan media ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran				✓

Lembar Observasi Uji Coba

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar

Tahap 2

No	Aspek Obsevasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)				✓
	b. Guru memberikan apersepsi				✓
	c. Guru memberikan motivasi				
	d. Guru mempersiapkan media wayang yang akan digunakan			✓	
	e. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan				✓
2	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan disajikan			✓	
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media wayang				✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi			✓	
	d. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi				
3	Kegiatan Penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari			✓	
	b. Pemberian PR			✓	
	c. Melakukan refleksi			✓	
	d. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah					
Persentase		p = 70,9			

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Baik
- 2 : Tidak Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar

Tahap 1

No	Aspek Observasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)				✓
	b. Guru memberikan apersepsi			✓	
	c. Guru memberikan motivasi		✓		
	d. Guru mempersiapkan media wayang yang akan digunakan			✓	
2	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan disajikan			✓	
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media wayang				✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi	✓			
3	Kegiatan Penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari			✓	
	b. Pemberian PR			✓	
	c. Melakukan refleksi			✓	
	d. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah					
Persentase		p = 68,5			

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar

Tahap 3

No	Aspek Obsevasi	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)				✓
	b. Guru memberikan apersepsi				✓
	c. Guru memberikan motivasi				
	d. Guru mempersiapkan media wayang yang akan digunakan				✓
	e. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan				✓
2	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan disajikan			✓	
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media wayang				✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi				✓
	d. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi				
3	Kegiatan Penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari				✓
	b. Pemberian PR			✓	
	c. Melakukan refleksi			✓	
	d. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah					
Persentase					P = 75,9

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lampiran 5 : Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Gedung Sekolah UPT SDN No. 6 Rano Kabupaten Tana Toraja



Dokumentasi Wawancara Dengan Wali Kelas V Saat Analisis Kebutuhan Dilaksanakan



Pemberian Angket Analisis Kebutuhan Kepada Peserta Didik



Dokumentasi Uji Coba Tahap Media Wayang Tahap 1



Dokumentasi Uji Coba Tahap Media Wayang Tahap 2



Dokumentasi Uji Coba Tahap Media Wayang Tahap 3

Lampiran 6 : Lembar Persuratan


DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN TANA TORAJA

IZIN PENELITIAN
Nomor : 40/IP/DPMPSTP/II/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Tana Toraja Nomor 9 Tahun 2017 Tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Tana Toraja.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : Lausia Nur Ilmi
Nomor Pokok : 1902050026
Tempat/Tgl.Lahir : Tanete, 07 September 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Taneta, Kec Rano
Tempat Meneliti : SDN 356 Pagerengan

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :

“ Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kardus Bergambar pada Materi Organ Gerak Hewan Kelas V di SDN 356 Pagerengan Kabupaten Tana Toraja”

Lamanya Penelitian : 28 Februari 2023 s/d 30 Juni 2023

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Tana Toraja.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makale, 20 Februari 2023

a.n. Bupati Tana Toraja
Kepala Dinas,


YURINUS PANGKELANGI, SH., MH.
NIP. 196502 1 199610 1 001






PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SDN NO. 6 RANO
Alamat : Pagerengan, Lembang Rano Tengah, Kec. Rano

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 10 / SDN.6 / VI / 2023

Yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Yusuf Kamen'o, S.Pd
Nip : 196412151988031006
Jabatan : Kepala Sekolah UPT SDN No. 6 Rano
Alamat : Tanete

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Lausia Nur Ilmi
Nim : 1902050026
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPT SDN No. 6 Rano, Kab. Tana Toraja pada tanggal 28 Februari 2023- 30 Juni 2023 sebagai bahan penulisan tugas akhir (Skripsi) dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS BERGAMBAR PADA MATERI ORGAN GERAK HEWAN KELAS V DI UPT SDN NO. 6 RANO KABUPATEN TANA TORAJA"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pagerengan, 30 Juni 2023
Kepala Sekolah

Yusuf Kamen'o, S.Pd
Nip: 196412151988031006



RIWAYAT HIDUP



LAUSIA NUR ILMI, Lahir di Tanete pada tanggal 7 September 2000. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Palondongan Tangdigau dan ibu Nurhayati Bitu. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Balandai Kec. Bara Kota

Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 356 Pagerengan, pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bongkarakadeng. Melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAS Kaduaja Tana Toraja pada tahun 2019. Melanjutkan pendidikan pada bidang yang di tekuni, yaitu prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.