

## **Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan**

**oleh:**

**Sitti Munawwarah**

Institut Agama Islam Negeri Palopo  
[sittimunawwarahm@gmail.com](mailto:sittimunawwarahm@gmail.com)

**Edhy Rustan**

Institut Agama Islam Negeri Palopo  
[edhy\\_rustan@iainpalopo.ac.id](mailto:edhy_rustan@iainpalopo.ac.id)

**Hisbullah**

Institut Agama Islam Negeri Palopo  
[hisbullah@iainpalopo.ac.id](mailto:hisbullah@iainpalopo.ac.id)

*submitted: 17-01-2022*

*revised: 13-02-2022*

*accepted: 15-02-2022*

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk 1) menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran, 2) mengetahui rancangan media pembelajaran berbasis wayang, dan 3) mengetahui kelayakan media berbasis wayang figur kedaerahan. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin Baku-Baku, Malengke, Luwu Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang bergerak dan menarik untuk meningkatkan semangat mengikuti pembelajaran. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat layak oleh tiga ahli, dengan hasil kelayakan media oleh ahli pengembang sebesar 0,91, ahli materi sebesar 0,83, dan ahli media sebesar 0,83.

**Kata kunci:** media pembelajaran, wayang figur kedaerahan, sekolah dasar

### **Abstract**

*The research aims to 1) analyze the need for learning media, 2) determine the design of puppet-based learning media, and 3) determine the feasibility of regional puppet-based media. The method used by the researcher is Research & Development (R&D) with the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, and evaluation). This research was conducted in class II Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin Baku-Baku. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and tests. Based on the results of the needs analysis, it was found that students liked moving and interesting learning media to increase enthusiasm for learning. The resulting product was declared very feasible by three experts, with the results of media eligibility by a developer expert of 0.91, a material expert of 0.83, and a media expert of 0.83.*

**Keywords:** *learning media, regional puppet figures, elementary schools*

## **Pendahuluan**

Dalam kehidupan manusia, pendidikan berperan dalam membantu manusia menemukan inovasi untuk perkembangan dan kemajuan zaman. Pendidikan merupakan pilar tegaknya suatu bangsa, melalui pendidikan suatu bangsa akan tegak mampu menjaga martabatnya. Dengan perkembangan kebudayaan manusia, timbullah tuntutan akan adanya pendidikan yang terselenggara lebih baik, lebih teratur dan didasarkan atas pemikiran yang matang. Pada dasarnya pendidikan diselenggarakan dalam rangka membebaskan manusia dari berbagai persoalan hidup yang melingkupinya. Sudrajat (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembalikan fungsi manusia menjadi manusia agar terhindar dari berbagai bentuk penindasan, kebodohan sampai kepada ketertinggalan. Oleh karenanya manusia sebagai pusat pendidikan harus menjadikan pendidikan sebagai alat pembebasan untuk mengantarkan manusia menjadi makhluk yang bermartabat. Dalam proses ini pendidikan dimaknai sebagai proses pembentukan kepribadian dan pengembangan seseorang sebagai makhluk individu, sosial, susila, dan makhluk yang beragama. Kesemuanya menghendaki manusia menjadi makhluk yang seimbang sehingga diharapkan pendidikan dapat menyediakan proses untuk mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan merupakan rekonstruksi dari pengalaman-pengalaman yang secara langsung meningkatkan kemampuan seseorang dalam menghadapi pengalaman berikutnya. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan pada upaya untuk membangun kemampuan kognitif serta kematangan emosional peserta didik sehingga ia dapat memecahkan permasalahan yang semakin kompleks. Pendidikan sebagai wahana untuk memanusiakan manusia terikat oleh dua misi penting yaitu homonisasi dan humanisasi. Sebagai proses homonisasi, pendidikan mempunyai kepentingan untuk memposisikan manusia sebagai makhluk yang memiliki keserasian dengan habitat ekologinya. Manusia diarahkan untuk mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya seperti makan, minum, sandang, dan perumahan. Dalam proses tersebut pendidikan dituntut untuk mampu mengarahkan manusia pada cara-cara pemilihan dan pemilahan nilai sesuai dengan kodrat biologis manusia.

Pada dasarnya setiap pelajaran sangatlah menyenangkan, dimana hasil belajar menjadi salah satu tujuan dilaksanakannya pembelajaran yang dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan keefektifan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sebagai tenaga profesional, guru dituntut agar dapat memilih dan menerapkan pendekatan, metode, strategi, teknik dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran.

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

Hasil kajian awal pada siswa kelas II SD pembelajaran tematik hidup rukun, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku siswa tanpa menggunakan media pembelajaran tambahan lain. Hal tersebut menjadikan siswa bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar, materi yang diajarkan dirasakan menjadi kurang menarik, dan siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran tentang kerukunan. Kebanyakan kasus, seperti bermain dalam kelas sehingga hasil belajar siswa tidak mempengaruhi isi pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

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

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

Hamalik (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

dengan efektif dan efisien. Salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka faktor guru dan ketersediaan sarana dan prasarana perlu untuk ditingkatkan (Liono et al., 2021). Pemilihan media pembelajaran ditentukan oleh guru sebelum melakukan proses belajar mengajar dengan mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya : (1) siswa; (2) tujuan pembelajaran; (3) jenis strategi pembelajaran yang akan digunakan (4) kreativitas guru dalam menciptakan dan memanfaatkan media (5) sarana dan prasarana yang tersedia; (6) biaya; dan (7) efisiensi dan efektifitas (Utomo et al., 2021).

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

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

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

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media pembelajaran, menyusun rancangan media pembelajaran, dan mendapatkan hasil kelayakan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun bagi siswa kelas II.

### **Metode Penelitian**

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

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

Dalam melakukan uji kelayakan media pembelajaran wayang figur kedaerahan, peneliti menggunakan analisis kelayakan oleh tiga ahli, diantaranya ahli media pembelajaran, ahli pengembangan, dan ahli materi. Ketiga ahli tersebut masing-masing menilai sesuai dengan keahliannya dan memberikan masukan terkait produk yang dikembangkan guna memperoleh kekurangan yang ada pada produk tersebut. Dalam melakukan uji kelayakan, para ahli diberikan lembar kelayakan berisi beberapa item penilaian terkait produk tersebut.

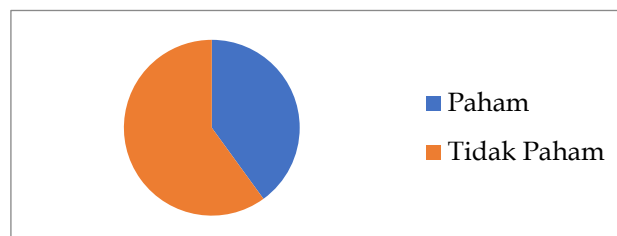
### **Hasil dan Pembahasan**

Pada penggalan analisis kebutuhan, didapati hasil wawancara yang menyatakan kendala yang dialami oleh guru dalam mengajarkan tema 1 hidup rukun adalah tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga sangat susah membuat siswa memahami pelajaran dan juga siswa di kelas 2 tertarik dengan media kartun

yang bergerak. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa guru hanya memanfaatkan buku paket siswa untuk menjelaskan materi pelajaran. Guru tidak menggunakan media serta tidak mengaitkan dengan lingkungan sekitar sehingga ciri khas hidup rukun di kedaerahan itu tidak terpenuhi.

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

Gambar 1. *Diagram Pemahaman Siswa*

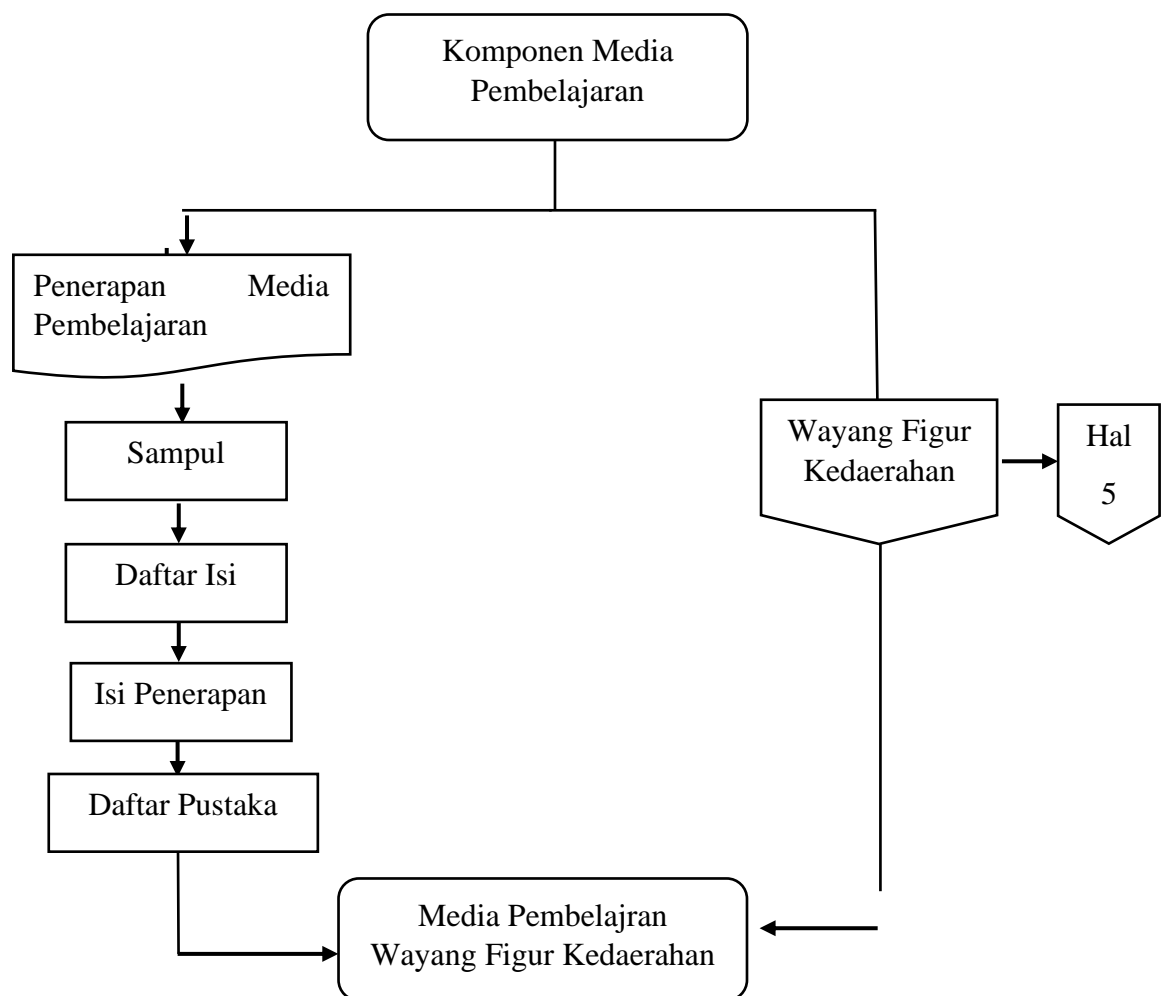


Dari diagram 1 tersebut diketahui bahwa jumlah siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan guru lebih banyak dibandingkan siswa yang memahami materi pelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa lebih menyukai media yang berkarakter dan bergerak dari pada buku yang hanya berisi tulisan yang tidak berwarna dan bergambar. Bukan hanya meningkatkan antusias siswa namun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru diperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran disertai contoh berupa gambar bergerak memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan buku pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Asyhari & Silvia (2016) bahwa minat siswa dalam membaca buku tebal kurang, terlebih jika tidak bergambar dan berwarna. Siswa juga mudah bosan saat membaca buku yang tebal tanpa disertai gambar dan warna-warni karena berkesan monoton bagi siswa (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Sebagai akibatnya, motivasi siswa mengikuti

proses pembelajaran kurang dan hasil belajar siswa juga rendah. Hal ini senada dengan bahwa rendahnya minat belajar siswa berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa yang juga rendah (Bulkani et al., 2022). Hal tersebut diperkuat oleh Puspitasari & Hanif (2019) bahwa penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Pada tahapan rancangan produk media pembelajaran peneliti menetapkan *story board* yaitu, penyusunan cerita, pemilihan media, hingga pada pembuatan media. Adapun mengenai penjabaran media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan disajikan dalam *flowchart* berikut:

Gambar 2. Bagan komponen media pembelajaran



Dari *flow chart* Gambar 2. terlihat bahwa tim peneliti secara bertahap menyusun rancangan media pembelajaran dengan berhati-hati serta memperhatikan berbagai aspek khususnya aspek perkembangan mental anak-anak.

Hal tersebut penting mengingat tujuan utama dari pengembangan media bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Adapun hasil desain wayang setelah dilakukan pengembangan sebagai berikut.

Gambar 3. *Wayang figur*



Pemilihan desain untuk merancang media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang berkaitan dengan materi hidup rukun. Materi bersumber dari buku Tema I Hidup rukun, baik buku untuk siswa maupun buku guru. Gambar figur ini berbeda dengan wayang figur yang lain karena memiliki hal baru dan dapat dilihat dari bentuk wayang tersebut seperti kartun.

Berdasarkan tipografi yang didiami oleh masyarakat Jawa dan Bugis, maka dalam pengembangan ini disajikan pertemanan antara suku Jawa dan suku Bugis yang mewakili mayoritas asal suku masyarakat di tempoat tinggal siswa. Harapannya dapat mengasah rasa kerukunan siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Puspitasari & Hanif (2019) dan Saraswati et al. (2019), bahwa media berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya membantu siswa memahami materi pelajaran.

Desain media wayang ini menggunakan figur bugis yang memakai songkok berwarna hitam kuning dikarenakan songkok itu termasuk ciri khas dari adat bugis yang paling dikenal oleh masyarakat luar. Sedangkan figur jawa memakai blangkon berwarna hitam coklat dikarenakan blangkon tersebut merupakan ciri khas dari orang Jawa. Desain tersebut bertujuan untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa. Penggunaan desain wayang berkarakter tersebut sejalan dengan pendapat Hermawan (2014) bahwa pengenalan budaya penting untuk dikenalkan sejak usia



dini untuk mencegah tergerusnya kebudayaan nasional akibat globalisasi yang sulit terbendung. Dalam tahapan validasi produk media pembelajaran, dilakukan serangkaian proses revisi produk. Terdapat beberapa poin yang direvisi pada media wayang yakni tangan yang di potong dibagian siku agar bisa digerakkan.

Gambar 4. *Wayang figure Setelah Revisi*



Setelah melakukan revisi, media wayang figur kedaerahan sudah dinyatakan valid oleh para pakar dengan hasil penilaian berikut ini:

Tabel 2.

*Penilaian ahli media pembelajaran*

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,91	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,75	Sedang
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,75	Sedang
	<b>Keseluruhan</b>	<b>0,83</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa hasil rekapitulasi validitas oleh ahli media pembelajaran wayang figur kedaerahan yang dikembangkan diperoleh presentase sebesar 0,83 dengan kategori sangat valid. Adapun penilaian ahli pengembangan ditampilkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.

*Penilaian ahli pengembangan*

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,91	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,91	Tinggi
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,91	Sedang
<b>Keseluruhan</b>		<b>0,91</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa hasil kelayakan media wayang yang dikembangkan oleh ahli pengembangan dikategorikan sangat layak dengan nilai persentase 0,91. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa aspek khususnya kemampuan figure yang memberikan efek bermakna bagi siswa. Efek bermakna dapat muncul karena tokoh yang difigurkan oleh media begitu dikenal berkat transmisi nilai-nilai lokal masyarakat Luwu Utara yang masih memegang teguh adat dan tradisinya.

Kesenian Sulawesi Selatan dikenal sebagai kebudayaan tinggi dalam konteks kekinian. Karena pada dasarnya seni tidak hanya menyentuh beberapa aspek kehidupan tetapi lebih dari itu dia mampu memberikan kontribusi yang besar terhadap lingkungan sekitar dan psikologis. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran dan sejauh mana masyarakat mampu mengapresiasi dan menginterpretasikan hasil seni dan budayanya.

Secara substansi wayang figure kedaerahan telah mampu memframing makna pesan yang hendak disampaikan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi ditampilkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4.  
*Penilaian ahli materi*

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Jenis dan ukuran media wayang	0,83	Tinggi
2.	Karakter media wayang yang berbeda sangat menarik	1	Tinggi
3.	Media wayang yang dibuat dapat digunakan secara berkelompok	0,83	Tinggi
4.	Mudah dipahami saat menjelaskan	0,83	Tinggi
5.	Kesesuaian dengan karakter dan prinsip media	0,83	Tinggi
6.	Perpaduan warna yang tepat	1	Tinggi
7.	Desain wayang figur yang ditampilkan menarik	1	Tinggi
8.	Media wayang yang dibuat sesuai dengan adat kedaerahan	0,91	Tinggi
9.	Warna media wayang sangat menarik untuk siswa	0,83	Tinggi
10.	Mudah digunakan saat menjelaskan materi	0,91	Sedang
<b>Keseluruhan</b>		<b>0,83</b>	<b>Tinggi</b>

Mengacu pada tabel tersebut diketahui bahwa persentase validasi oleh ahli materi dikategorikan sangat valid dengan nilai sebesar 0,83. Hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan, media pembelajaran wayang figur kedaerahan dan materi dikategorikan sangat valid. Sebuah media pembelajaran dapat dinyatakan valid jika bagian-bagiannya tersusun dengan konsisten (Nugraha et al., 2020).

Bagian media yang relevan adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan indikator serta telah memenuhi kriteria uji validasi untuk menentukan tujuan yang diinginkan. Selanjutnya dinyatakan bahwa efektif atau tidaknya suatu instrumen, dimungkinkan untuk menentukan apakah instrumen yang paling sering digunakan tersebut tepat sasaran pengukuran atau tidak (Suseno et al., 2020).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa, sekolah ini membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. Media pembelajaran hendaknya berupa media bergambar dan bergerak. Oleh sebab itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis wayang figur kedaerahan pada tema hidup rukun.

Saat merancang media pembelajaran berupa wayang figur kedaerahan dalam pembelajaran tema Hidup rukun peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga pada tahap *development*. Media wayang dibuat dengan menggunakan figure Jawa dan Bugis serta disajikan berwarna warni. Media wayang figure kedaerahan direvisi 4 kali selama proses pengembangan. Berdasarkan hasil uji validitas media wayang figur kedaerahan diperoleh bahwa kevalidan pengembangan berada pada nilai presentase 0,91 dikategorikan sangat valid. Kevalidan media dan materi pembelajaran wayang figur kedaerahan diperoleh dikategorikan valid dengan presentase sebesar 0,83.

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

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

## Referensi

- Aisyah, N & Sudrajat (2019). pemanfaatan media pembelajaran oleh guru IPS SMP di Kota Yogyakarta, *Jipsindo*, 6 (2), 146-163,  
DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hermawan, A. (2014). *Pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Nuansa Cendekia.
- Liono, R. A., Amanda, N., Pratiwi, A., & Gunawan, A. A. S. (2021). A systematic literature review: learning with visual by the help of augmented reality helps students learn better. *Procedia Computer Science*, 179, 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.019>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan media gayanghetum (gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik terintegrasi kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 65–70.
- Puspitasari, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Qorimah, E. N., & Abduh, M. (2021). Komparasi penggunaan media pembelajaran wayang pahlawan dan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.

- Trust, T., & Pektas, E. (2018). Using the ADDIE Model and universal design for learning principles to develop an open online course for teacher professional development. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34(4), 219–233. <https://doi.org/10.1080/21532974.2018.1494521>
- Utomo, G. M., Setiawan, B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). What kind of learning media do you want? need analysis on elementary school online Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4299–4310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1468>
- Wuwung, O. C. (2020). *Strategi pembelajaran & kecerdasan emosional*. Scopindo Media Pustaka.