

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS
WAYANG KARTUN PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS 3 UPT SD NEGERI 28 GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Menjadi Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Mungki Astutik

NIM 170404001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2020

ABSTRAK

Mungki Astutik (NIM :170404001). Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik (Dibimbing oleh Ismail Marzuki dan Afakhrul Masub Bakhtiar).

Wayang sering kali dipandang kuno oleh sebagian orang, namun seiring perkembangan zaman wayang kini berinovasi menjadi sebuah media pembelajaran yang unik, menarik dan inovatif untuk dunia pendidikan. Hasil observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri 28 Gresik, didapati bahwa media belajar yang digunakan tidak begitu menarik bagi peserta didik sehingga proses belajar menjadi kurang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan diatas, yaitu dengan cara mengembangkan sebuah media yang menarik, inovatif sekaligus menyenangkan bagi peserta didik yaitu berupa media wayang kartun. melalui pendidikan diharapkan wayang kartun bisa diperkenalkan kepada peserta didik sebagai budaya asli indonesia yang pantas dilestarikan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Mendeskripsikan proses pengembangan media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik?, 2. Mengetahui validitas media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke lima, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; dan (5) Revisi desain.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan suatu produk berupa media wayang kartun pada pembelajaran tematik. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 91,6% “Sangat Valid”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 94,6% “Sangat Valid”.

Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media belajar. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik, dan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang kartun agar lebih edukatif serta inovatif

Kata Kunci: *Media Wayang Kartun, Pembelajaran Tematik.*

ABSTRACT

Mungki Astutik (NIM :170404001). *The development of Cartoon Puppet-Based Learning Media in Thematic Learning Grade 3 UPT SD Negeri 28 Gresik* (Guided by Mr. Ismail Marzuki, M.Pd and Mr. Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd).

Puppets are often considered ancient by someone, but as the time progresses wayang now innovates into a unique, interesting and innovative learning medium for the world of education. The observation results conducted at UPT SD Negeri 28 Gresik, found that the learning media used is not very interesting for students so the learning process becomes less enjoyable.

Based on the problem, researchers found a solution to solve the above problem, namely by developing an interesting, innovative and fun media for students in the form of cartoon puppet media. through education, it is hoped that cartoon puppets can be introduced to students as a native culture of Indonesia that deserves to be preserved.

The purpose of this research is as follows: 1. Describing the process of learning media based on cartoon puppets on thematic learning grade 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik?, 2. Knowing the validity of cartoon puppet-based learning media in thematic learning grade 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik. Researchers used development research (R&D) using borg and gall models carried out up to step five, as well as the following steps; (1) Potential and problems; (2) Data collection; (3) Product design; (4) Design validation; and (5) Design revisions.

Based on the above steps, researchers produced a product in the form of cartoon puppet media on thematic learning. Assessment results from material experts obtained an average of 91.6% "Very Valid". The results of the assessment from media experts obtained an average of 94.6% "Very Valid".

Based on the results of the above description, the products developed by researchers deserve to be used as a learning medium. With this product is expected to make learning more enjoyable for students, as an additional medium for educators, and for future researchers, it is expected to further enhance cartoon puppet media to be more educational and innovative

Keywords: *Cartoon Puppet Media, Thematic Learning*





SURAT KETERANGAN

Nomor : 111/KET/II.3.UMG/PGSD/J/2020

Bismillahirrohmaanirrohiim

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd.**
NIP : 04411502164
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Gresik

Berdasarkan hasil *Plagiarism Checker X* menyatakan bahwa :

Nama : **Mungki Astuti**
NPM : 170404001
Judul : Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun pada Pembelajaran Tematik
Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik

Tingkat plagiasi dari judul skripsi mahasiswa tersebut diatas memiliki presentasi plagiasi sebesar 20 %, sehingga karya tulis tersebut dinyatakan bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 7 September 2020
Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd.

Tembusan :
1. Arsip

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mungki Astutik

NIM : 170404001

Judul : Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun
pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28
Gresik

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain. Pendapat atau penemuan oranglain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di lain waktu terbukti bahwa skripsi ini bukan merupakan karya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Gresik, 10 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Mungki Astutik
NIM. 170404001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh **Mungki Astuti** ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal Agustus 2020

Dewan penguji,

Dewan Penguji




Nanang Khoirul Umam, M.Pd.
NIP. 044 1160 2193

Ketua



Ismail Marzuki, M.Pd.
NIP. 044 1150 2164

Anggota



Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd.
NIP. 044 1150 2165

Anggota

Menyetujui,
Dekan FKIP



Dr. Sri Uchtiawati, M.Si
NIP. 042 1800 6002

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Marzuki, M.Pd.
NIP. 044 1150 2164

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang atas ijin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Semoga penulisan ini memiliki kemanfaatan yang luas untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya ilmu pendidikan guru sekolah dasar.

Ucapan terimakasih tak lupa saya haturkan kepada pihak yang senantiasa memberikan bimbingan dan bantuannya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis sampaikan kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan dukungan serta semangat kepada penulis, seta suamiku dan anak-anakku, juga adik-adikku yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
2. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd selaku Pembimbing 1 dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing penulis, berupa arahan, serta masukan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd selaku Pembimbing 2 yang dengan sabar pula membimbing penulis memberikan masukan dan saran untuk skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT, sehingga ilmu yang diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.

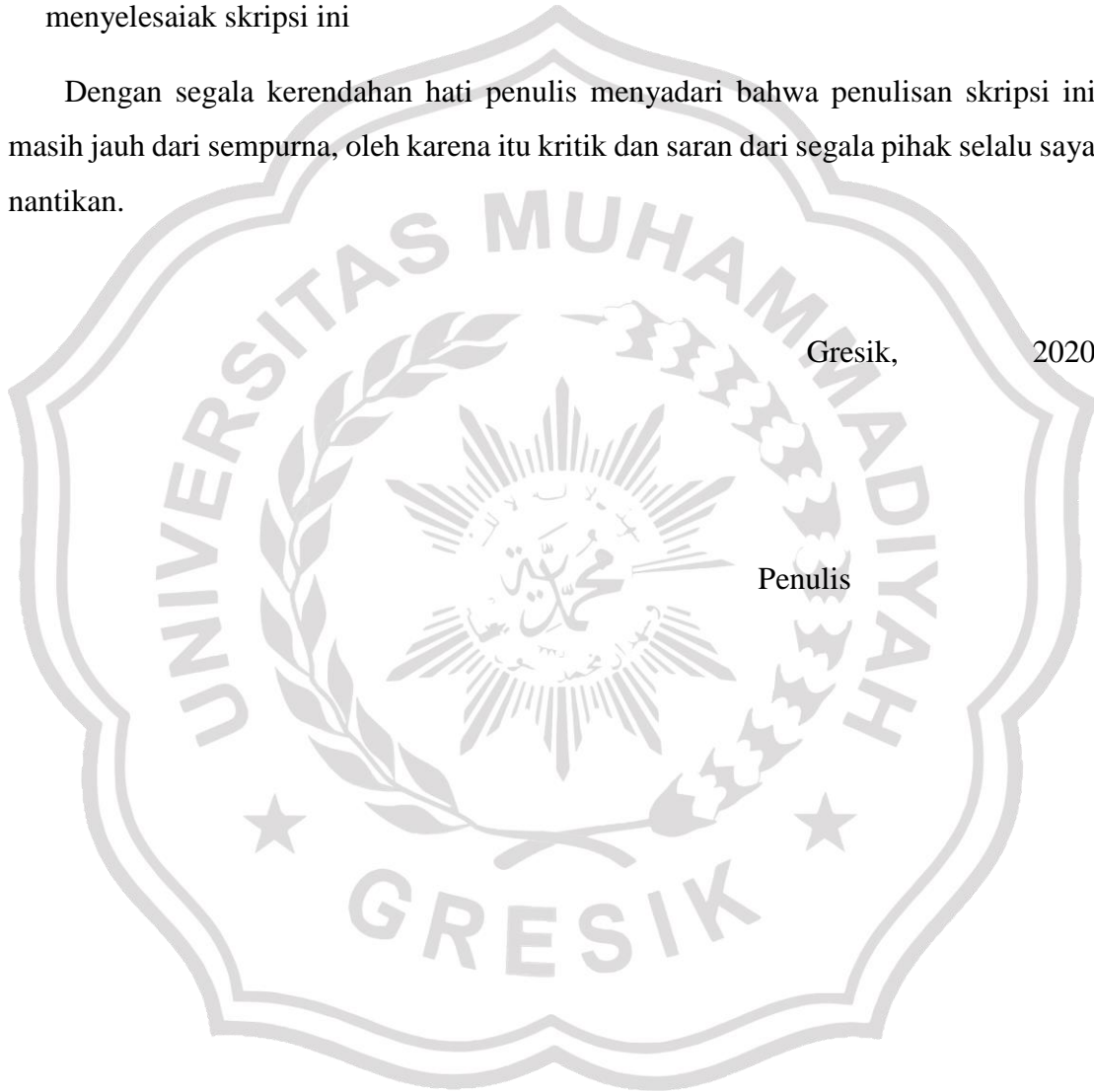
5. Bapak Sunarto, S.Pd dan Ibu Ika Lufianah, S.Pd serta teman-teman PGSD semua angkatan tahun 2016-2017 kelas pagi dan sore yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari segala pihak selalu saya nantikan.

Gresik,

2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR PEMGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii-viii
DAFTAR ISI.....	ix-xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Batasan Masalah.....	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	5
b. Karakteristik Media Pembelajaran.....	5
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	6
d. Kriteria Media Pembelajaran.....	7
e. Fungsi, Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8

f. Kelebihan Media Pembelajaran.....	8
2. Sejarah Wayang	
a. Cerita Wayang.....	9
b. Wayang Sebagai Media Komunikasi.....	10
c. Wayang Sebagai Media Pertunjukan.....	10
3. Media Pembelajaran Wayang.....	11
a. Kelebihan Dan Kekurangan Media Wayang.....	11
b. Langkah-langkah Membuat Media Wayang.....	11
c. Cara Menggunakan Wayang.....	12
d. Manfaat Media Wayang.....	13
4. Media Wayang Kartun.....	14
5. Aspek Penilaian Media.....	15
6. Pembelajaran Tematik.....	16
a. latar Belakang Kurikulum 2013.....	17
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	18
c. Keunggulan Pembelajaran Tematik.....	19
d. Materi.....	20
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	23
C. Langkah-langkah Penelitian Dan Pengembangan.....	24
D. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

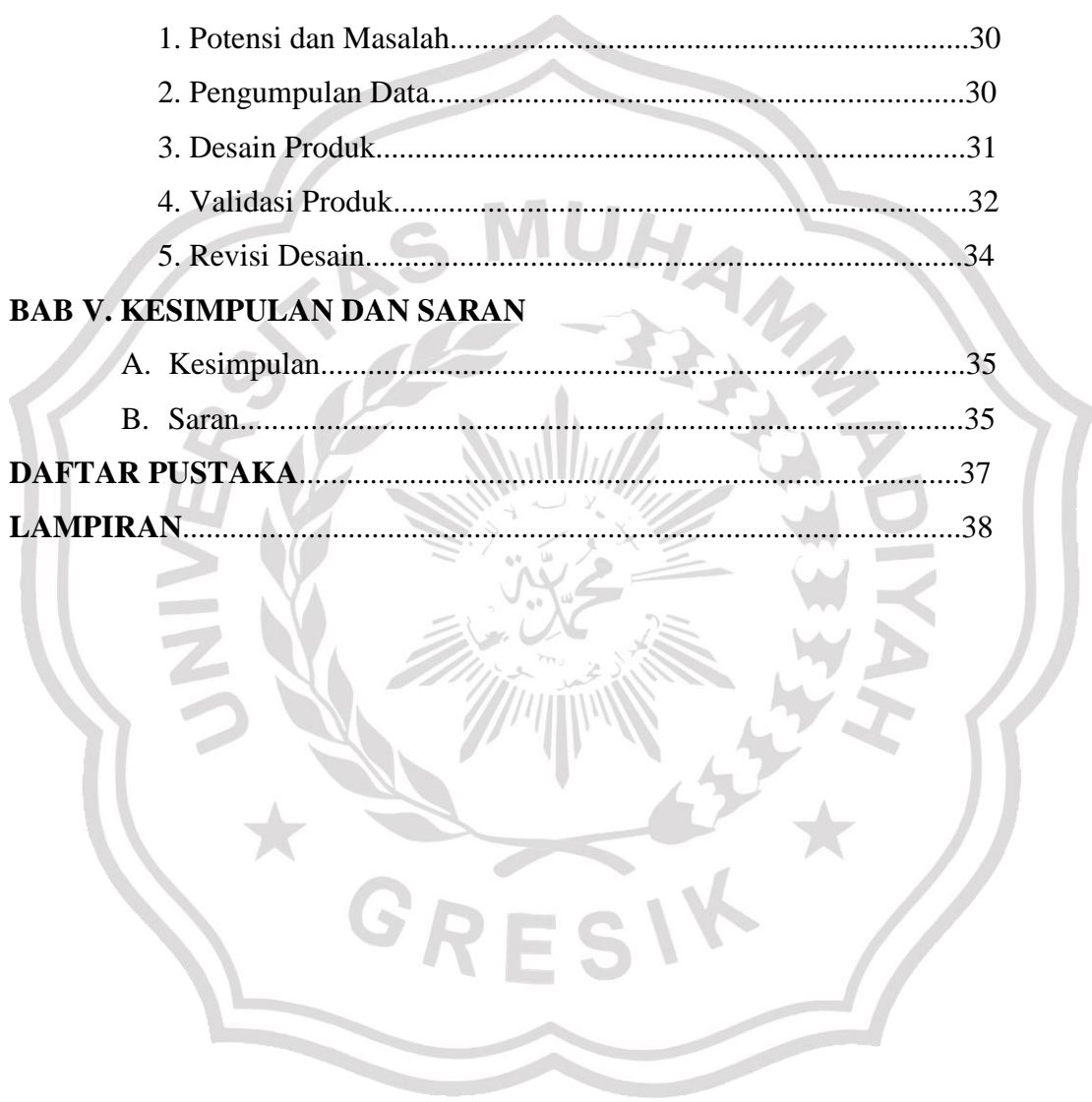
A. Hasil.....	30
1. Potensi dan Masalah.....	30
2. Pengumpulan Data.....	30
3. Desain Produk.....	31
4. Validasi Produk.....	32
5. Revisi Desain.....	34

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	35

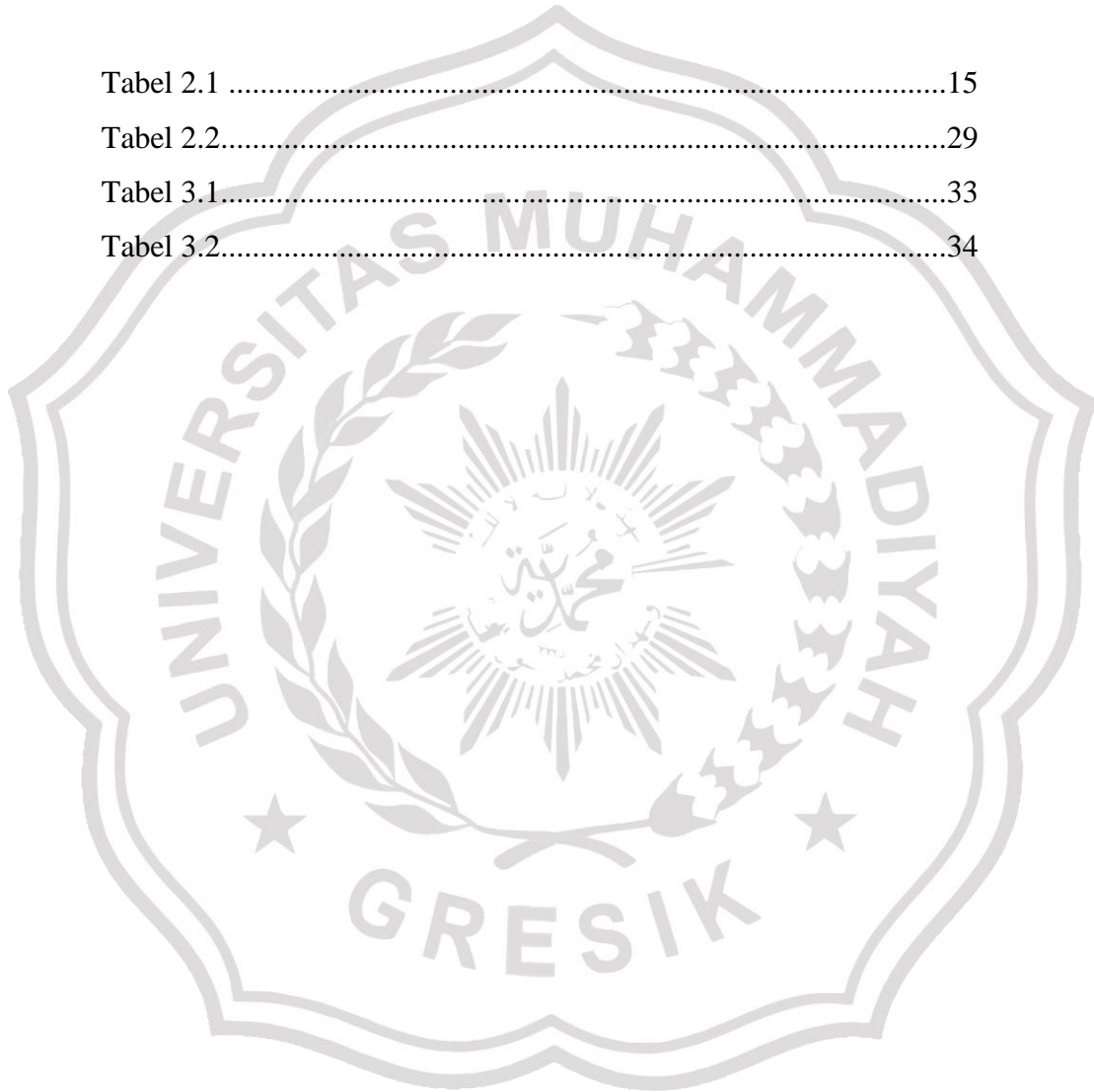
DAFTAR PUSTAKA.....	37
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	38
----------------------	-----------



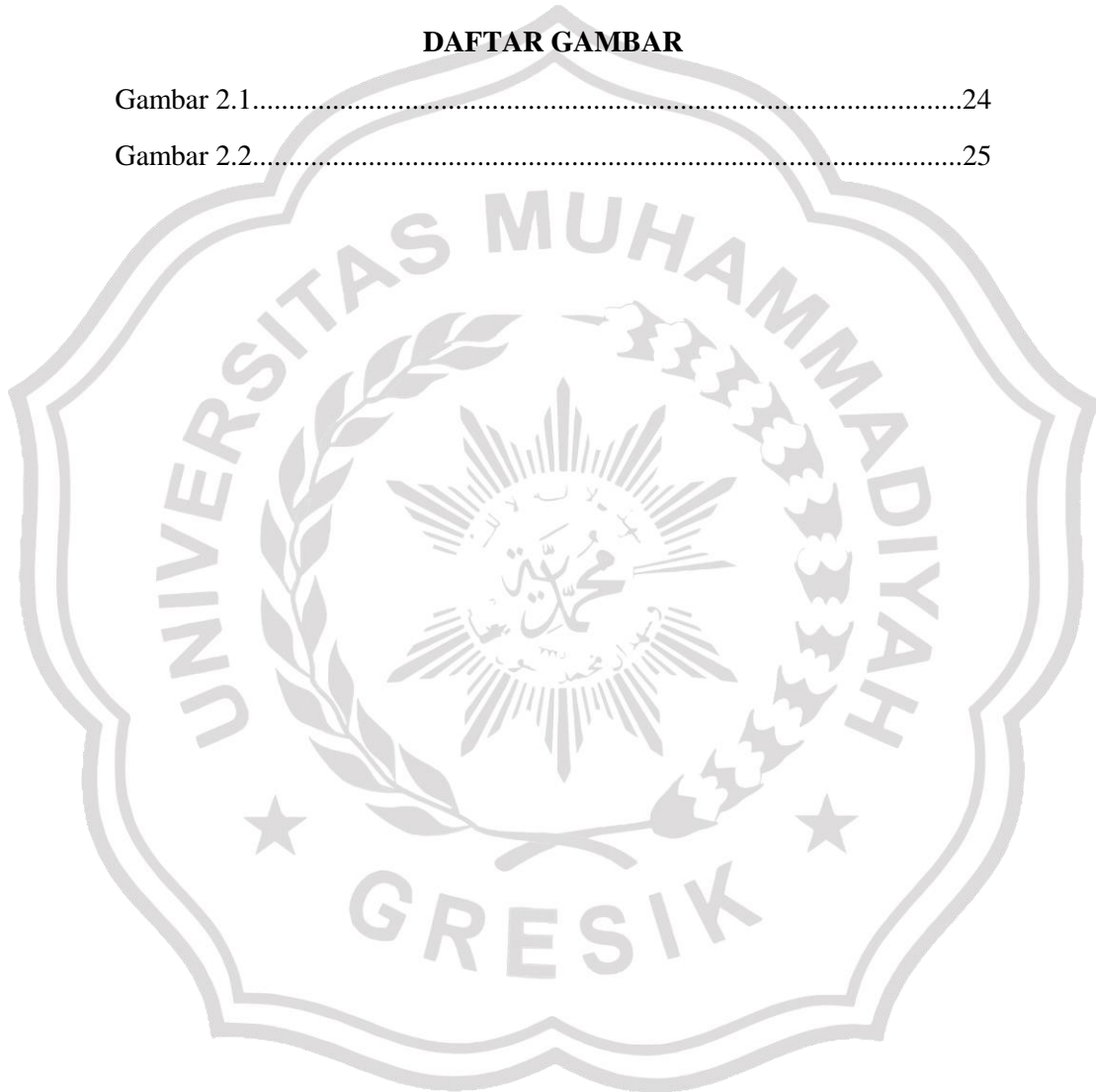
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	15
Tabel 2.2.....	29
Tabel 3.1.....	33
Tabel 3.2.....	34



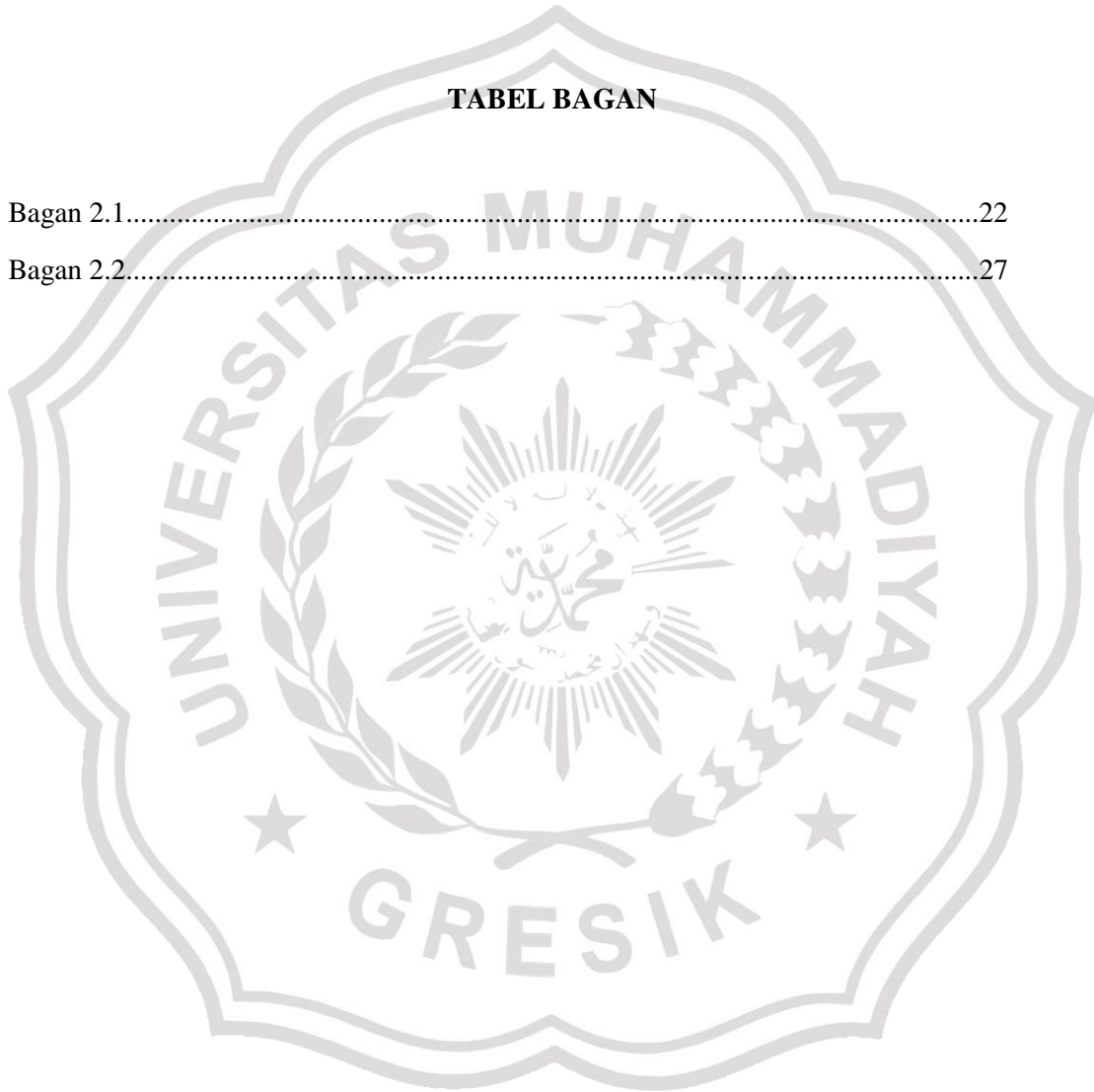
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	24
Gambar 2.2.....	25



TABEL BAGAN

Bagan 2.1.....	22
Bagan 2.2.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampira 1 RPP.....	40
Lampiran 2 Bahan Ajar.....	46
Lampiran 3 Lembar Validasi.....	48
Lampiran 4 Silabus.....	53

