

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN
RUMASA (SERU MAIN BERSAMA) PADA MATERI
JUAL BELI KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

AGITA FITRIA ANWAR

190404068

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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN RUMASA (SERU MAIN
BERSAMA) PADA MATERI JUAL BELI KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



AGITA FITRIA ANWAR

190404068

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2023

ABSTRAK

Agita Fitria Anwar. 190404068. Pengembangan Media Wayang Kartun RUMASA (Seru Main Bersama) Pada Materi Jual Beli Kelas 3 Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Gresik. Pembimbing (1) Arya Setya Nugraha, M.Pd. Pembimbing (2) Nanang Khoirul Umam, M.Pd.

Berdasarkan wawancara dan observasi kelas 3 UPT SD Negeri 119 Gresik, informasi sementara yang di peroleh peneliti mengenai permasalahan yang ada di kelas 3 pada materi jual beli adalah. Terdapat beberapa peserta didik kurang mampu dalam melakukan transaksi jual beli, tawar menawar, barter dan dengan hasil nilai ulangan harian ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai yang rendah.

Jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan melalui 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Jumlah peserta didik laki-laki 8 peserta didik, dan jumlah peserta didik perempuan 11 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menghasilkan suatu produk berupa media wayang kartun rumasa (Seru Main Bersama) pada materi jual beli. Hasil penelitian dari validasi media memperoleh rata-rata 93% "Sangat Valid", validasi materi memperoleh rata-rata 98% "Sangat Valid", respon peserta didik memperoleh rata-rata 99% "Sangat Valid. Berdasarkan hasil diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik, dan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang kartun agar lebih inovatif.

Kata Kunci : Media Wayang Kartun, Jual Beli.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan media wayang kartun rumasa (seru main bersama) pada materi jual beli kelas 3 sekolah dasar” dengan baik.

Skripsi ini dapat selesai karena bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Nur Fauziah, S.Pd. M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ismail Marzuki, S.Ag, M.Pd. selaku Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Arya Setya Nugraha, M.Pd. selaku dosen pembimbing satu yang telah menyediakan waktu, tenaga dan fikiran serta memberikan petunjuk, koreksi dan saran sampai terwujudnya skripsi ini.
4. Nanang Khoirul Umam, M.Pd. juga selaku dosen pembimbing dua yang telah menyediakan waktu, tenaga dan fikiran serta memberikan petunjuk, koreksi dan saran sampai terwujudnya skripsi ini.
5. Civitas akademik Sekolah Dasar yang telah membantu proses pengumpulan data dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah mengajar dan membimbing kami.
7. Kepala Sekolah tempat penelitian atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Kepada wali kelas III UPT SDN 119 Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
9. Kepada Peserta Didik kelas III UPT SDN 119 Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
10. Ayah dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Agita Fitria Anwar, ya! Diri saya sendiri. Terima kasih sudah menyelesaikan tugas akhir ini dengan suka dan duka, bangga dengan diri sendiri karena sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah berusaha dan tidak menyerah. Terima kasih sudah bertahan dan menikmati proses yang dibilang tidak mudah.
12. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2019 Atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
13. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Gresik, 24 Juni 2023

(Agita Fitria Anwar)



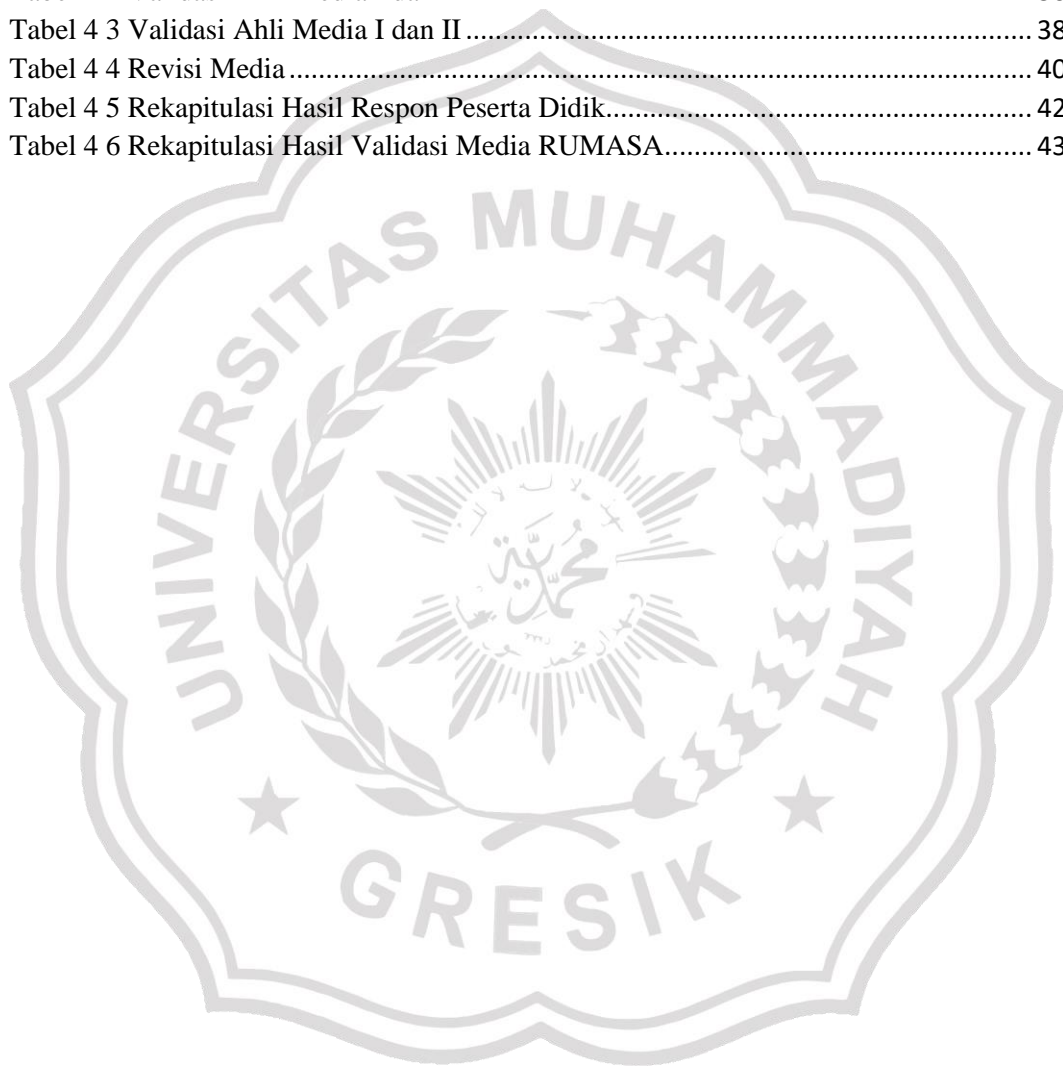
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	7
C. TUJUAN PENELITIAN	7
D. MANFAAT PENELITIAN	7
E. DEFINISI OPERASIONAL	8
F. PEMBATAAN PENELITIAN	9
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a) Pengertian Media Pembelajaran	10
b) Manfaat Media Pembelajaran	11
c) Jenis – jenis Media Pembelajaran	11
d) Aspek Indikator Media Pembelajaran	12
e) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang tepat	14
f) Klarifikasi Media Pembelajaran	15
g) Wayang Kartun	16
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berfikir	23

BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Subjek Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data	29
BAB IV	31
HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. HASIL PENELITIAN	31
B. PEMBAHASAN	44
BAB V	54
KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. KESIMPULAN	54
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Aspek Indikator Media Pembelajaran menurut (Purwono, 2008)	13
Tabel 2 2 Aspek Indikator Media Pembelajaran menurut Arsyad dalam Fauda (2015)...	14
Tabel 3 1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan	29
Tabel 3 2 Presentase Respon Peserta Didik	30
Tabel 4 1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator	33
Tabel 4 2 Validasi Ahli Media I dan II	36
Tabel 4 3 Validasi Ahli Media I dan II	38
Tabel 4 4 Revisi Media	40
Tabel 4 5 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	42
Tabel 4 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media RUMASA	43



DAFTAR BAGAN

Bagan 2 1 Kerangka Berfikir	23
Bagan 3 1 Langkah Pengembangan Model ADDIE (Sumber : (Branch, 2009)).	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Panggung wayang kartun RUMASA	16
Gambar 2 2 Tokoh wayang kartun.....	16
Gambar 4 1 Desain Awal Media RUMASA.....	33
Gambar 4 2 desain panggung	34
Gambar 4 3 kerangka panggung	34
Gambar 4 4 kerangka wayang kartun.....	35
Gambar 4 5 Membuat pegangan wayang kartun RUMASA	36
Gambar 4 6 Gambar diagram Validasi Media	38
Gambar 4 7 Gambar diagram Validasi Materi.....	39
Gambar 4 8 Gambar diagram Hasil Respon Peserta Didik.....	43

