

**Jurnal Literasi Pendidikan Dasar**

Volume 4 No. 2, 2023, pp. 125-131

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jlpd>

## **PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN RUMASA (SERU MAIN BERSAMA) UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**Agita Fitria Anwar<sup>1</sup>, Arya Setya Nugroho<sup>2</sup>, Nanang Khoirul Umam<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera 101 Gresik Kota Baru (GKB) Gresik, 61121

### *Article Info*

Received Auguts 10,  
2023

Revised September 03,  
2023

Accepted December 4,  
2023

Avaliabel Online

### *Kata Kunci*

*Media Wayang  
Kartun, Jual Beli*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Partisipan terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 11 perempuan. Tim peneliti berhasil mengembangkan media inovatif berbentuk wayang kartun interaktif yang diberi nama "Seru Main Bersama" untuk mendukung pembelajaran materi jual beli. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian validasi mencapai 93% dengan kategori "Sangat Valid". Validasi materi memperoleh rata-rata 98% dengan kategori "Sangat Valid", dan respon peserta didik mencapai rata-rata 99% dengan kategori "Sangat Valid". Kebaruan media ini terletak pada penggunaan materi dan animasi yang lebih kontekstual dan relevan. Media "Seru Main Bersama" diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran serta alternatif media yang menarik dan efektif dalam konteks pembelajaran saat ini.

### *Key Words*

*Cartoon Puppet  
Media, Buying and  
Selling*

### **ABSTRACT**

This study is a research and development utilizing ADDIE model, comprising five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants consist of 8 male and 11 female students. The research team successfully developed an innovative interactive puppet cartoon learning media named "Seru Main Bersama" to support the teaching of buying and selling subjects. The validation results of this media indicate that the average validation rating reaches 93%, categorized as "Highly Valid." Material validation achieves an average of 98%, also categorized as "Highly Valid," while student responses to this learning media reach an average of 99%, categorized as "Highly Valid." The novelty of this learning media, compared to previous research, lies in the use of more contextual and relevant materials and animations. The "Seru Main Bersama" learning media is expected to enhance students' interest in learning and support the achievement of learning objectives in the buying and selling subject. The implications of this research contribute positively to the development of educational technology and offer an attractive and effective alternative media in the current educational context.

Corresponding author:

Email: Email: [agitafaa@gmail.com](mailto:agitafaa@gmail.com) (Agita Fitria Anwar)

## PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menghasilkan perubahan dalam perilaku dan kemampuan mereka untuk merespons, dan perubahan ini bersifat relatif permanen atau menetap karena interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Festiawan (2020), perubahan yang terjadi melalui proses belajar dapat mengarah pada tingkah laku yang positif maupun negatif. Dalam proses belajar, tujuannya adalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui berbagai kegiatan seperti menulis, membaca, mendengarkan, mengamati, dan meniru. Disamping itu, kegiatan belajar dapat didefinisikan sebagai tindakan yang melibatkan upaya untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber atau aktivitas yang dilakukan dengan maksud memahami suatu konsep atau mencapai suatu tujuan pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dapat dijelaskan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengaktifkan potensinya. Tujuan utama pendidikan ialah mengembangkan dimensi spiritual, pengendalian diri, aspek kepribadian, kecerdasan moral, serta keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan diri, masyarakat, negara, dan bangsa. Menurut Fauzan (2020), pembelajaran tematik adalah metode pendidikan yang dimulai dengan pemilihan topik atau tema tertentu, lalu materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang umumnya diajarkan di sekolah dasar diintegrasikan dengan tema tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa karena proses pembelajarannya dengan cara belajar sambil bermain. Pembelajaran yang menyenangkan tak luput dari pemanfaatan media pembelajaran. 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 sebagian dari peserta didik memperoleh skor yang kurang tinggi.

Sebagai alternatif, penggunaan media pembelajaran inovatif bisa menjadi solusi untuk menarik minat peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran harus dipertimbangkan dengan seksama dan memenuhi kriteria tertentu. Media pembelajaran mempunyai peranan penting pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, terutama sebagai alat komunikasi nonverbal dalam sistem pembelajaran. Sebagai komponen sistem, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang tak terhindarkan dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena apabila salah satu komponen tersebut absen, maka hasil pembelajaran mungkin tidak optimal. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi mereka, memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Arsyad, 2009). Menurut Sadiman (2008), media pembelajaran merujuk pada semua elemen yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Di sisi lain, Asyar (2012) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang disusun dengan sengaja untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memungkinkan penerima pesan untuk menjalani proses belajar secara efisien dan efektif. Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari sumber kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam interaksi antara guru dan peserta didik untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat lebih efektif dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan memastikan bahwa proses belajar berjalan dengan efisien.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan secara terencana, menciptakan suasana belajar yang mendukung, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Penting bagi guru untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan permasalahan peserta didik terkait materi yang diajarkan agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif. Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, termasuk meningkatkan motivasi peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta memungkinkan proses pembelajaran yang interaktif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan seragam. Menurut Isran Rasyid Karo-Karo (2018), manfaat media pembelajaran meliputi penyampaian materi pelajaran yang seragam, pembelajaran yang lebih jelas dan menarik, interaktivitas dalam proses pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga, peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik, fleksibilitas pembelajaran, pembentukan sikap positif terhadap materi dan pembelajaran, serta peran guru yang lebih positif dan produktif. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain: 1) Media

audio, yang bergantung pada kemampuan suara seperti kaset rekaman, radio, dan MP3. 2) Media visual, yang berfokus pada indra penglihatan seperti gambar, grafik, foto, dan poster. 3) Media audiovisual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar seperti televisi, kaset video, dan VCD. 4) Media animasi, yang berisi gambar yang bisa bergerak dan biasanya menggambarkan karakter manusia, hewan, atau objek. 5) Multimedia, yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, audio, gambar, grafis, dalam satu paket yang kaya akan potensi dan manfaatnya.

Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam atau di luar ruangan kelas. Selain manfaatnya yang signifikan, pengembangan media pembelajaran juga dapat menjadi wadah untuk mengenalkan peserta didik pada kearifan lokal, sehingga mereka dapat lebih memahami budaya Indonesia. Contoh salah satu aspek budaya Indonesia yang kaya adalah seni pertunjukan wayang, yang secara harfiah dalam bahasa Jawa berarti "bayangan". Salah satunya dengan media pembelajaran wayang kartun Rumasa (Seru Main Bersama). Media wayang kartun Rumasa (Seru Main Bersama) dalam membantu guru dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Media wayang kartun Rumasa merupakan media berbentuk persegi panjang yang berukuran 55 x 75 cm. Adapun 5 tokoh kartun didalamnya. Material yang digunakan terbuat dari karpet talang. 5 tokoh tersebut antara lain 2 penjual, 3 pembeli. Dengan media pembelajaran wayang kartun Rumasa seluruh peserta didik dapat berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran. Tak hanya itu, siswa juga dapat mengamati dan mengoreksi, dengan begitu secara tidak langsung peserta didik telah melakukan berdiskusi dengan kelompoknya. Dengan begitu pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Kelebihan dan kelemahan media Rumasa sebagai berikut menurut Mutangalimah (2020) : Media wayang kartun memiliki sejumlah keunggulan sebagai alat bantu pembelajaran. Pertama, penggunaannya meningkatkan tingkat keceriaan siswa selama proses pembelajaran, membuat kelas menjadi tempat yang lebih menyenangkan. Kedua, media ini memiliki elemen visual yang menarik dan beragam, menciptakan suasana kelas yang jauh dari kebosanan. Ketiga, media wayang kartun mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dengan mengungkapkan ide-ide mereka saat memerankan tokoh dalam berbicara dan berinteraksi tanpa rasa takut atau malu. Keempat, penggunaan simbol-simbol yang tepat dalam media ini langsung mengenai sasaran pembelajaran dan mampu mengeksplorasi ide atau pesan peristiwa dengan etika yang baik. Kelima, media wayang kartun telah tersedia, terjangkau secara finansial, mudah digunakan, serta praktis. Keenam, bentuk unik dan menarik dari media ini menarik perhatian siswa. Terakhir, penggunaannya memacu kreativitas guru dalam proses pengajaran. Dengan demikian, media wayang kartun memiliki beragam keunggulan yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Kelemahan sebagai berikut : a. Media hanya bisa digunakan 2 orang saja. b. Media tersebut sederhana, hanya terlihat tampak depan saja.

## **METODE**

Metode penelitian *Research and Development* (R&D), menurut sugiyono (2009) secara umum merupakan metode penelitian pengembangan yang diterapkan untuk menciptakan produk khusus dan menilai sejauh mana efektivitas produk tersebut. Penelitian ini menerapkan model ADDIE dengan melalui 5 proses yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Branch (2009)

Analisis diterapkan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Desain mencakup pembuatan kerangka kerja untuk produksi media pembelajaran, termasuk desain media itu sendiri dan materi pembelajaran. Pengembangan berfokus pada pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain awal. Implementasi melibatkan pengujian media dalam proses pembelajaran di kelas 3, dan Evaluasi melibatkan penilaian dan revisi berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Peserta penelitian terdiri dari 19 siswa kelas III UPT SD Negeri 119 Gresik, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Metode pengumpulan data mencakup validasi isi, validasi pengujian, validasi grafis, validasi bahasa, serta angket respon siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi dan angket. Analisis data dilakukan dengan mengevaluasi validitas media pembelajaran dan respons siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media wayang kartun Rumasa (Seru Main Bersama) untuk mata pelajaran IPS, khususnya materi jual beli di kelas III SD, telah disusun sebagai respons terhadap permasalahan yang diidentifikasi. Penelitian ini merespon masalah yang terungkap melalui hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti. Pada konteks pembelajaran konvensional atau metode ceramah, peserta didik cenderung bosan dan kurang aktif, terutama karena ketersediaan media pembelajaran yang terbatas untuk mendukung kegaitan pembelajaran. Media yang ada masih terbatas hanya ada media gambar yang ditempel dikelas, bahan – bahan yang digunakan terbuat dari kertas origami dan karton dan memanfaatkan bendabenda yang ada lingkungan sekolah saja. Dengan demikian pebeliti mengembangkan media pembelajaran Wayang Kartun Rumasa (Seru Main Bersama) diharapkan bahwa media ini akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. serta motivasi siswa untuk bersemangat ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Setelah menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, setelah diamati didapati peserta didik banyak ketertarikan belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Ketika menggunakan media pembelajaran, peserta didik lebih berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Desain awal media pembelajaran berupa canva yang berbentuk landscape dengan sisi kanan dan kiri membentuk suatu ukiran, dan bagian atasnya terdapat atap panggung wayang kartun Rumasa . Setelah membuat kerangka media jadi, langkah selanjutnya materi juga disesuaikan dengan KI dan KD yang terdapat pada kelas III sekolah dasar.

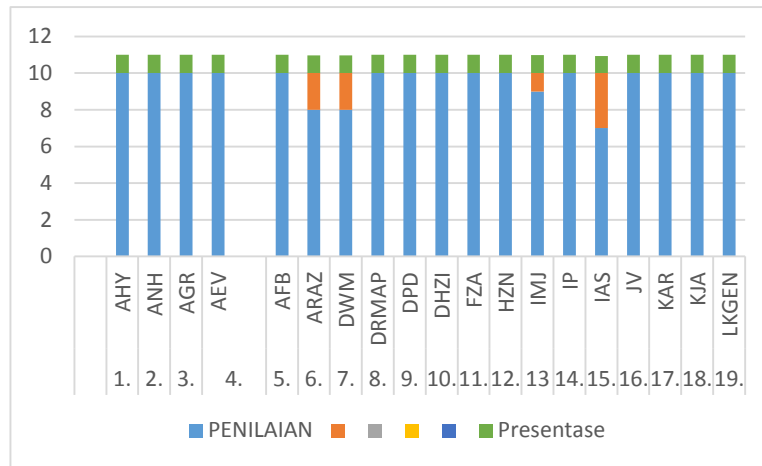
Tahap pengembangan tahapan membuat produk media pembelajaran. Hasil dari rancangan desain awal media kemudian dikembangkan dengan mulai dibuat menjadi sebuah produk.

Tahap implementasi media yang sudah divalidasi dan sudah di revisi diujicobakan kepada peserta didik. Media wayang kartun RUMASA diujicobakan pada 19 peserta didik untuk menilai respons peserta didik, hasil data dari angket peserta didik dapat ditemukan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN					Presentase
		SB	B	C	K	SK	
1.	AHY	10					100%
2.	ANH	10					100%
3.	AGR	10					100%
4.	AEV	10					100%
5.	AFB	10					100%
6.	ARAZ	8	2				96%
7.	DWM	8	2				96%
8.	DRMAP	10					100%
9.	DPD	10					100%
10.	DHZI	10					100%
11.	FZA	10					100%
12.	HZN	10					100%
13	IMJ	9	1				98%
14.	IP	10					100%
15.	IAS	7	3				94%
16.	JV	10					100%
17.	KAR	10					100%
18.	KJA	10					100%
19.	LKGEN	10					100%
<b>Jumlah</b>		182	9	0	0	0	99%

Gambar 1 Diagram Hasil Respon Peserta Didik



Tahap evaluasi dari hasil uji coba peserta didik, diperoleh angka presentase 99%. Hal tersebut menunjukkan angka yang sangat positif dan termasuk kriteria “sangat baik”. Ini mengindikasikan bahwa media wayang kartun RUMASA sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah rekapitulasi penilaian hasil validasi media RUMASA.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media RUMASA

No	Aspek	Rata-Rata Presentase	Kriteria
1.	Validasi Media	90%	Sangat Valid
2.	Validasi Media	96%	Sangat Valid
3.	Validasi Materi	100%	Sangat Valid
4.	Validasi Materi	95%	Sangat Valid
Rata-rata		95%	Sangat Valid

Tabel diatas adalah Rekapitulasi Hasil Validasi Media RUMASA  
 Berikut ini hasil penilaian uji coba media pembelajaran:

No	Aspek	Rata-Rata Presentase	Kriteria
1.	Respon Peserta Didik	99%	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian

Kebaruan dari media pembelajaran dengan peneliti sebelumnya adalah meterial yang digunakan berbeda, peneliti sebelumnya menggunakan material yang terbuat dari kertas, kertas mudah rentan terhadap air sedangkan penelitian kali ini menggunakan material kerpel talang yang tahan akan air, dan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah animasi dari tokoh wayang yang berbeda, peneliti sebelumnya menggunakan animasi hewan dan tumbuhan sedangkan penelitian kali ini menggunakan animasi upin dan ipin. Dibawah ini adalah hasil Media Pembelajaran Rumasa (Seru Main Bersama).



Hasil Media Pembelajaran RUMASA (Seru Main Bersama)

## PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media wayang kartun rumasa "Seru Main Bersama" yang digunakan untuk materi pelajaran jual beli. Evaluasi media ini menunjukkan rata-rata tingkat validasi sebesar 93% "Sangat Valid", validasi materi memperoleh rata-rata 98% "Sangat Valid", respon peserta didik memperoleh rata-rata 99% "Sangat Valid. Dari temuan yang telah disajikan di atas, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Harapannya adalah bahwa produk ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, memberikan tambahan media yang berguna bagi para pendidik, serta memberikan dasar untuk penelitian selanjutnya dalam rangka terus menyempurnakan media wayang kartun agar semakin inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrean, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas iv di sd/mi bandar lampung*. Universitas islam negeri raden intan lampung.
- Astuti Mungki. (2020). *pengembangan media berbasis wayang kartun pada pemelajaran tematik kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik*.
- Anita, E. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta:UNS Press.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53). New York: Springer.
- BSNP. (2017). *Standar Buku Ajar dan Modul Ajar*. Ristekdikti, 3–8.
- Ermayanti, Dhania. "Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Wayang Kartun Pada Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Fadhilah, A., Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3392-3399.
- Hayati Rina. (2022). *Pengertian Angekt Penelitian, Jenis, Dan Contohnya*.
- Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi
- Isran Rasyid Karo-Karo. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
- Kurniawati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur.
- Malahayati, Eva Nurul. "Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran." (2022): 102-118.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20.<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Musfiqon, H. (2015). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Invatif dan pengembangannya*, (Bandung: Rosdakarya,2018), hal.45
- Permatasari, A. K. (2020). *Pengembangan modul pembelajaran fonologi aspek transkripsi fonetik Bahasa Indonesia*.
- Panggabean, Medeylin, and Otang Kurniaman. "Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Aquinas* (2022): 197-209.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta:
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan*.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: Pedagogia.
- Sukmadinata, N S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wulandari. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IIB SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta*.