

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HEWAN UNTUK PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS FABEL KELAS VII SMP

Hilmi Ramadhan

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

email: hilmiramadhan16020074066@mhs.unesa.ac.id

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. Suyatno, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) proses pengembangan media wayang hewan, (2) Kualitas media wayang hewan yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan tersebut menghasilkan lembar validasi, kepraktisan menghasilkan lembar observasi pembelajaran dan angket respon, dan keefektifan menghasilkan lembar observasi pembelajaran dan hasil tes belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan yang meliputi 4 tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*diseminatte*). Namun, tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena tidak termasuk secara akademik dan keterbatasan waktu penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D dan VII E SMPN 21 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara dan angket kebutuhan peserta didik yang memperoleh data proses pengembangan media wayang hewan., sedangkan teknik validasi, observasi, angket respon, dan tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh kualitas media wayang hewan. Hasil Penelitian ini adalah media wayang hewan yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel kelas VII SMP. Hasil penelitian ini antara lain (1) proses pengembangan media wayang hewan yang sesuai dengan model pengembangan 4D Thiagarajan, (2) kualitas media wayang menggunakan model pembelajaran langsung dinilai dari tiga aspek, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Media wayang hewan berkualifikasi baik dari validator dosen ahli media dan sangat baik dari guru bahasa Indonesia. Penilaian dari segi kegrafikan dan bahan media wayang hewan 68 % validasi dosen ahli dan 88% guru bahasa Indonesia. Pada uji coba terbatas dan luas media wayang hewan berkualifikasi sangat baik berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada uji coba luas mendapatkan hasil 93,7% berkualifikasi sangat baik. Respon terhadap media wayang hewan mendapatkan hasil 94% berkualifikasi baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan.

Abstract

The purpose of this study is to describe: (1) the process of developing animal puppet media, (2) the quality of animal puppet media which includes validity, practicality, and effectiveness. The validity produces validation sheets, practicality produces learning observation sheets and response questionnaires, and effectiveness produces learning observation sheets and student learning test results. This research uses the 4D Thiagarajan development model which includes 4 stages of defining, designing, developing, and disseminating. However, the disseminating stage was not implemented because it was not included academically and limited research time. The subjects of this study were students of VII D class and VII E class of SMPN 21 Surabaya. Interview techniques and questionnaires for students' needs are used to obtain data on the animal puppet media development process, while the validation, observation, response questionnaire, and learning outcome tests are used to obtain the quality of animal puppet media. This research produced an animal puppet media product which was used in learning to retell the content of fable text in seventh grade of junior high school. The results of this study include (1) the process of developing animal puppet media in accordance with Thiagarajan's 4D development model, (2) the quality of puppet media using direct learning models is assessed from three aspects; validity, effectiveness, and practicality. This animal puppet media is good from the validator assessors of media expert lecturers and Indonesian language teachers in terms of graphic and animal puppets media 68% validation of expert lecturers and 88% of Indonesian language teachers. In the limited and extensive trials of animal puppet media get very good qualifications based on the results of observations and tests of student learning outcomes. Student learning outcomes in extensive trials to get the results of 93,7% very well qualified. The response to animal puppet media get 94% well qualified.

Keywords: Development, Validity, Effectiveness, and Practicality.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek keberhasilan di dalam pembelajaran yang dapat menstimulus siswa dengan baik dan tepat. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah terciptanya respon dan tanggapan peserta didik sehingga mampu menangkap substansi materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Maka, dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran dapat membantu dalam menerapkan dan menstimulus pembelajaran supaya lebih menarik dan peserta didik dapat belajar dengan nyaman. Selain itu, dengan media pembelajaran peserta didik diharapkan lebih mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran ini merupakan rekayasa lingkungan pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan pesan dan informasi dalam pembelajaran.

Memberikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk. Tentunya pesan tersebut sangat membantu peserta didik dalam memahami sebuah pelajaran. Penyampaian pesan atau informasi dapat disampaikan melalui media pembelajaran. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru nantinya akan menentukan bagaimana peserta didik akan nyaman dan menikmati proses pembelajaran berlangsung. Selain itu minat belajar siswa pun lebih meningkat. Melalui observasi dan pertimbangan tersebut membuat guru nantinya mampu menciptakan harapan peserta didik untuk belajar lebih nyaman dan kondusif di dalam kelas. Saat ini, peserta didik khususnya usia sekolah menengah pertama (13-15 tahun) menikmati kemajuan teknologi yang sudah berkembang. Banyak hal yang mempengaruhi seseorang di dalam kemajuan teknologi ini. Hal positif ataupun negatif merupakan pilihan setiap individu dalam menyikapinya. Dilansir pada *suara.com*, pada 16 Februari 2019 diberitakan bahwa pentingnya mengenalkan anak pada budaya Indonesia sejak dini. Di tengah-tengah pengaruh budaya asing, yang lebih tren dan kekinian membuat anak muda merasa nyaman dan bangga karena bisa seperti artis favoritnya di negara asing. Apalagi jika sejak kecil sudah didominasi dengan menikmati teknologi dan terpengaruh oleh budaya asing maka sulit untuk anak tersebut mengetahui dan mencintai budaya Indonesia.

Cara mengenalkan dan mengajarkan budaya tersebut kepada anak dapat di dapatkan dari beberapa tempat. Ada dari keluarga, orang tua mengajarkan budaya-budaya Indonesia sejak kecil kepada anaknya, seperti kesenian, bahasa, atau pun tindakan. Kedua, dalam dunia pendidikan adalah teman sebaya dan guru.

Guru merupakan orang tua anak ketika di sekolah. Salah satu penerapan dan mengenalkan budaya bisa dilakukan mulai dari guru kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran ataupun dengan sebuah pengetahuan yang diceritakan di kelas.

Fakta saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini tidak mengenal cerita wayang bahkan jarang bermain dengan permainan wayang (Nurgiyantoro, 2013:212). Pengaruh teknologi yang berkembang saat ini mengakibatkan anak-anak lebih gemar bermain gawainya dengan membuang waktunya bersama media sosial ataupun permainan *online*. Perlu adanya pengenalan dan pemangkasan melalui pembelajaran di kelas yang diberikan oleh guru. Pengenalan tersebut bisa melalui media pembelajaran yang dibuat oleh guru sehingga peserta didik dapat belajar dan bermain melalui media tersebut.

Pengorelasi antara media pembelajaran dengan budaya adalah membuat media yang memiliki nilai budaya yakni media wayang hewan. Media wayang hewan merupakan salah satu bentuk pengembangan dan penyesuaian sesuai dengan materi yang ada di pembelajaran bahasa Indonesia. Media wayang hewan ini memiliki nilai pementasan hampir sama dengan wayang pada umumnya. Ada kelir sebagai bentuk latar tempat pewayangan dan adapun tokoh yang membawa cerita tersebut. Hewan-hewan yang diangkat dalam pengembangan media ini adalah hewan-hewan khas Indonesia yang jarang sekali muncul di dalam cerita hewan pada anak seperti Anoa, harimau sumatera, gajah sumatera, badak bercula satu, burung merak, orang utan, bekantan, dan burung maleo. Siswa dapat mengekspresikan dirinya dengan bercerita di depan kelas menggunakan media wayang hewan ini dengan bebas. Di sisi lain, siswa lainnya menyimak dan menganalisis struktur cerita yang di ceritakan oleh salah satu siswa lain. Dengan menggunakan media wayang hewan ini peserta didik dapat mengetahui nilai-nilai yang baik dan mudah mengimajinasikan langsung karena ada media yang nyata di dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan Permendikbud tahun 2016 nomor 24 pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dibagi menjadi dua, ada pembelajaran bahasa dan sastra. Indonesia beberapa tahun yang lalu telah menerapkan kurikulum 2013. Pada proses pembelajarannya guru dijadikan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik yang diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan mandiri. Pada 2017-2019 di beberapa sekolah yang ada di Surabaya salah satunya SMP Negeri 21 Surabaya telah menerapkan kurikulum 2013 revisi 2017. Pada jenjang SMP kelas VII semester genap terdapat beberapa materi yang di dapat di

antaranya teks literasi, surat pribadi/surat dinas, puisi rakyat, dan teks fabel. Teks fabel merupakan satu di antara materi yang ada di kurikulum 2013 ini.

Penelitian ini mengambil teks fabel karena pada saat observasi bacaan cerita fabel ataupun cerita rakyat jarang diminati oleh kalangan usia sekitar (13-16 tahun). Padahal, di dalam cerita fabel atau dongeng terdapat pesan-pesan moral yang didapatkan. Teks fabel atau istilah cerita binatang merupakan salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang tersebut seakan-akan dijadikan sebagai analogi manusia yang dapat berpikir dan menyampaikan pesan moral kepada pendengar cerita. Mereka dapat berpikir, berlogika, berinteraksi dengan yang lain, bahkan bertingkah laku sebagai mana seperti manusia dengan bahasa manusia itu sendiri. Kemampuan siswa dalam menceritakan dan berbicara di depan kelas masih belum baik. Sesuai dengan observasi yang diamati siswa banyak yang lupa teks dan tidak percaya diri dalam menceritakan kembali teks di depan kelas. maka, dengan adanya media wayang hewan ini diharapkan mampu untuk bercerita dengan baik menggunakan media wayang hewan tersebut. Penelitian ini menggunakan cerita-cerita yang dibuat oleh peneliti dengan mengangkat permasalahan yang ada di Indonesia paling tinggi satu diantaranya adalah pembullying.

Subjek penelitian ini berada di SMPN 21 Surabaya. SMPN 21 memiliki salah satu visi yakni visi kedua menjadikan pembelajar yang berbudaya. Maksud berbudaya yakni mengajarkan dan membuat peserta didik mempelajari dan mencintai budaya-budaya di Indonesia mulai dari kesenian, bahasa, ataupun yang lain. Adanya visi tersebut media wayang hewan mampu membantu menerapkan dan meraih visi sekolah. Selain itu, hasil wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di SMPN 21 Surabaya menyatakan hal yang sama. Bahwasannya selamanya guru tersebut mengajar hampir guru-guru tidak menggunakan media yang inovatif, hanya dengan media *power point* sesuai materi yang akan disampaikan. Peneliti mengembangkan media untuk mempelajari bahasa Indonesia dan budaya Indonesia melalui media wayang hewan ini. Pengorelasi antara visi SMPN 21 Surabaya dengan media wayang hewan ini adalah menciptakan media baru yang efektif digunakan untuk mengatasi permasalahan yang kurang kondusif dalam kelas khususnya proses pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik dalam belajar dan mengembangkan ataupun melestarikan kembali budaya Indonesia yang mulai luntur di anak zaman sekarang.

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai secara khusus dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel untuk kelas VII SMP.
- 2) Mendeskripsikan kualitas media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel untuk kelas VII SMP.
 - a) Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel untuk kelas VII SMP.
 - b) Mendeskripsikan keefektifan media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel untuk kelas VII SMP.
 - c) Mendeskripsikan kepraktisan media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel untuk kelas VII SMP.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif/semi kuantitatif. Pengembangan yang dilakukan adalah media pembelajaran wayang hewan pada pembelajaran teks fabel VII SMP yang disusun sehingga dihasilkan produk media pembelajaran yang baru. Produk pembelajaran yang dihasilkan berupa media wayang hewan. Hasil pengembangan ini akan diujicobakan dalam pembelajaran di kelas VII E SMP Negeri 21 Surabaya. Model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap, pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), pendiseminasian (*disseminate*).

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ada 4, dosen validasi ahli media, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VII E dan D.

Data Penelitian

- 1). Data angket kebutuhan peserta didik dan transkrip wawancara pendidik dan peserta didik.
- 2). Data lembar validasi
- 3). Data angket respon peserta didik dan lembar observasi
- 4). Data hasil tes belajar peserta didik

Instrumen Pengumpulan Data

- 1). Angket kebutuhan peserta didik dan transkrip wawancara
- 2). Lembar validasi
- 3). Angket respon peserta didik dan lembar observasi
- 4). Tes hasil belajar peserta didik

Teknik Pengumpulan Data

- 1). Observasi
- 2). Wawancara
- 3). Angket
- 4). Tes

Teknik Analisis Data

Data validasi ahli dan validasi guru, dapat dianalisis secara kuantitatif dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang dicari

f= Jumlah skor validator

N= Jumlah skor maksimal

(Sudijono, 2010:43)

Penggunaan rumus di atas karena instrumen validasi yang diharapkan adalah hasil persentase terhadap kelayakan media wayang hewan berupa lembar validasi. Data yang diperoleh dari angket validasi kemudian dianalisis dengan rumus tersebut sehingga diperoleh persentase. Selanjutnya data dikonfirmasi ke kriteria yang sudah ditentukan. Setelah itu, peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

Kriteria penilaian persentase yang digunakan sebagai berikut

Tabel 3.1

No	Tingkat Pencapaian	Kualitatif
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Sedang
4.	21-40%	Cukup
5.	0-20%	Kurang Baik

(Riduwan, 2013:41)

Teknik Penganalisisan Lembar Observasi

Hasil observasi uji coba luas dapat dianalisis secara kuantitatif dan diketahui keefektifannya dengan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang dicari

F= Jumlah skor validator

N= Jumlah skor maksimal

(Sujiono, 2010:43)

Penggunaan rumus di atas karena instrumen lembar observasi yang diharapkan adalah hasil persentase terhadap observasi kepraktisan media wayang hewan berupa lembar observasi. Data hasil observasi dianalisis dengan rumus tersebut maka akan diperoleh persentase. Selanjutnya disesuaikan kriteria yang sudah ditentukan dan kemudian disimpulkan. Kriteria penilaian persentase yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.2

No	Tingkat Pencapaian	Kualitatif
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Sedang

4.	21-40%	Cukup
5.	0-20%	Kurang Baik

(Riduwan, 2013:41)

Teknik Penganalisisan Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan nilai KKM. Analisis hasil belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan pada KKM yang ada di Sekolah.

Tabel 3.3

No	Interval	Frekuensi (f)
1.		Jumlah yang tuntas
2.		Jumlah yang tidak tuntas

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Penggunaan rumus di atas karena hasil tes belajar yang diharapkan adalah jumlah seluruh nilai peserta didik terhadap keefektifan media wayang hewan berupa tes belajar. Data persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik diubah ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman penilaian berikut.

Tabel 3.4

No	Tingkat Pencapaian	Kualitatif
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Sedang
4.	21-40%	Cukup
5.	0-20%	Kurang Baik

(Riduwan, 2013:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Wayang Hewan

Analisis ujung depan ditetapkan bahwa media yang dikembangkan disusun berdasarkan kurikulum dan silabus. Kurikulum dan silabus dianalisis untuk menentukan jenis media dan materi yang tepat. Analisis kurikulum dan silabus dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standart kompetensi. Kurikulum dan silabus digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan materi media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis pada silabus ditetapkan dua kompetensi dasar, yaitu:

- K.D 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar
- K.D 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar

Analisis peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas dan uji coba luas adalah peserta didik kelas VII D dan VII E SMPN 21 Surabaya. Subjek penelitian untuk uji coba terbatas berjumlah 10 peserta didik, sedangkan untuk uji coba luas berjumlah 30 peserta didik. Menurut guru bahasa Indonesia yang memegang kedua kelas tersebut peserta didik kelas VII D dan VII E memiliki karakteristik yang cukup malas karena adanya pengaruh sistem zonasi pada tahun ini, malas tersebut seperti tidak mengumpulkan tugas, mengganggu temannya yang belajar di dalam kelas, dan telat masuk kelas. akan tetapi, sisi baiknya ketika diberikan tugas berkelompok siswa tersebut lebih antusias karena senang dan dapat berdiskusi dengan teman lainnya.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan pada 28 Januari 2020, analisis peserta didik tersebut bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran menulis teks fabel. Dari analisis kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media wayang hewan dalam pembelajaran teks fabel karena merasa kesulitan dalam menceritakan di depan kelas.

Pengembangan Media Wayang Hewan

1). Kevalidan

Validasi dilaksanakan oleh validator ahli dan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. Tahap ini menghasilkan nilai kelayakan media, saran dan komentar yang dapat dijadikan landasan buat merevisi produk kembali. Validasi kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media, yaitu Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. dosen dari jurusan desain grafis. Selain itu divalidasi oleh guru bahasa Indonesia yakni Sulailik Chustin, S.Pd., M.Pd. Validasi kelayakan media dilakukan oleh dosen jurusan desain grafis pada Rabu, 12 Februari 2020, sedangkan yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia pada Kamis, 13 Februari 2020. hasil validasi tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran wayang hewan.

No.	Nama	Keahlian	Komentar
1.	Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.	Ahli media	1. Kerapian bentuk wayang perlu diperbaiki 2. beber wayang kurang kokoh, ditambahi pengait atas. 3. lubang pada pipa

			disamakan. 4. alas kerangka beber diperkuat dengan isi semen dan diperpendek.
2.	Sulailik Chustin, S.Pd., M.Pd.	Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia	Wayang lebih diperhatikan kerapiannya.

Draf 1 sebelum revisi	Draf 2 sesudah revisi
	
Hasil penilaian pada draf 1, kerapian bentuk wayang kurang rapi	Hasil setelah dilakukan perbaikan kerapian wayang
	
Hasil penilain pada draf 1, beber wayang kurang rapi, ditambahi tali pengikat di pipa.	Hasil setelah dilakukan perbaikan beber wayang (diberikan tali)
	
Hasil penilaian pada draf 1, lubang pipa kurang rapi dan sama	Hasil setelah dilakukan perbaikan pipa pada beber wayang

Kedua validator tersebut memberikan penilaian yang dapat disimpulkan sangat layak. Dari penilaian pertama

dari dosen ahli media didapatkan nilai 68% yang berkualifikasi baik. Sedangkan penilaian kedua dari guru bahasa Indonesia didapatkan nilai 88% yang berkualifikasi sangat baik. Tabel validasi dosen ahli media.

No	Aspek	Deskripsi	Jumlah				
			1	2	3	4	
1.	Tampilan	Kejelasan Ilustrasi wayang hewan			3		
		Proposi bentuk wayang hewan			3		
		Kemenarikan Ilustrasi wayang hewan					
		- Bentuk ilustrasi wayang hewan			3		
		- Kesesuaian ilustrasi dengan bentuk hewan			3		
		-Penerapan Ilustrasi wayang hewan terhadap materi teks fabel				4	
2.	Warna	Penggunaan warna					
		- Warna menyerupai hewan asli		2			
		- Warna batik sesuai asal hewan			3		
		Ukuran wayang hewan yang cukup			3		
3.	Bahan	Kekuatan bahan hewan		2			
		Kekuatan pegangan wayang hewan		2			
		Kerapian bentuk wayang hewan		2			
		Jumlah yang diperoleh				30	
Jumlah nilai maksimal				44			

Tabel validasi guru bahasa Indonesia.

No	Aspek	Deskripsi	Jumlah			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	Kejelasan Ilustrasi wayang hewan				4
		Proposi bentuk				4

		wayang hewan				
		Kemenarikan Ilustrasi wayang hewan				
		- Bentuk ilustrasi wayang hewan				4
		- Kesesuaian ilustrasi dengan bentuk hewan				4
		-Penerapan Ilustrasi wayang hewan terhadap materi teks fabel			3	
2.	Warna	Penggunaan warna				
		- Warna menyerupai hewan asli		2		
		- Warna batik sesuai asal hewan			3	
3.	Bahan	Ukuran wayang hewan yang cukup				4
		Kekuatan bahan hewan				4
		Kekuatan pegangan wayang hewan				4
		Kerapian bentuk wayang hewan			3	
Jumlah yang diperoleh					39	
Jumlah nilai maksimal					44	

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{44} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

2) Keefektifan

Keefektifan ini diambil pada tanggal 17-20 Februari 2020, data media pembelajaran wayang hewan diperoleh dari hasil rekapitulasi aktivitas pendidik hasil belajar peserta didik. Berikut data hasil rekapitulasi observasi aktivitas pendidik dan hasil belajar peserta didik.

a). Observasi aktivitas pendidik dan peserta didik

Observasi aktivitas pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi dan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wayang hewan. Observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa

Indonesia sebagai observer. Berikut hasil nilai observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada uji coba terbatas dan luas.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai validator}}{\text{Jumlah nilai maksimal}}$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan penghitungan angket observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan media wayang hewan didapatkan hasil 97,5% berkualifikasi sangat baik. Jadi, media wayang hewan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas VII SMP.

b). Hasil tes belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik diambil pada 20 Februari 2020 yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media wayang hewan. Data nilai hasil belajar peserta didik diambil dari nilai tugas. Berikut hasil penghitungan data nilai hasil belajar peserta didik pada uji coba terbatas dan luas.

No.	Kode	L/P	Nilai
1.	001	L	95
2.	002	L	87
3.	003	L	96
4.	004	P	98
5.	005	L	85
6.	006	P	94
7.	007	P	99
8.	008	P	99
9.	009	P	100
10.	010	P	99
11.	011	P	100
12.	012	P	96
13.	013	P	95
14.	014	L	98
15.	015	P	95
16.	016	P	99
17.	017	L	84
18.	018	L	94
19.	019	L	98
20.	020	L	98
21.	021	L	98
22.	022	L	88
23.	023	L	89

24.	024	L	96
25.	025	P	98
26.	026	L	99
27.	027	L	98
28.	028	P	97
29.	029	P	100
30.	030	L	99
Jumlah			2.811

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M = \frac{2.811}{30}$$

$$M = 93,7\%$$

Hasil belajar peserta didik berjumlah 30 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas.. Rata-rata yang diperoleh peserta didik sudah melampaui nilai KKM di sekolah. Nilai KKM di sekolah adalah 75 untuk bahasa Indonesia kelas VII. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa adalah 100 dan paling rendah 84. Nilai 100 diperoleh peserta didik yang memiliki kode 009, 011, dan 029. Sedangkan yang mendapatkan nilai 84 diperoleh peserta didik yang memiliki kode 017.

Nilai rata-rata dari jumlah peserta didik adalah 2.811 dan dibagi dengan jumlah peserta didik 30. Berdasarkan hasil perhitungan persentase yang didapatkan adalah 93,7 %. Hasil tersebut dihubungkan dengan skala likert. Nilai 93,7 % adalah nilai yang sangat baik karena menduduki posisi 80-100 %.

c) Kepraktisan

Data kepraktisan ini diambil pada 17 Februari 2020 dengan media pembelajaran wayang hewan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik. Angket respon peserta didik dibagikan setelah uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan. Berikut data hasil rekapitulasi respon peserta didik.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai validator}}{\text{Jumlah nilai maksimal}}$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{376}{400} \times 100\%$$

$$P = 94 \%$$

Berdasarkan penghitungan nilai respon peserta didik mendapatkan 94 % pada uji coba terbatas yang berkualifikasi sangat baik. Jadi media pembelajaran

wayang hewan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VII SMP.

Pembahasan

Pengembangan media wayang hewan untuk menceritakan kembali isi teks fabel dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D. Menurut Trianto (2007:65) model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap, yaitu 1) pendefinisian (*define*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), dan 4) penyebaran (*desseminate*). Pada penelitian ini menggunakan 3 tahap saja. Tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan biaya, dan tidak berkaitan secara langsung dengan kegiatan akademis.

Pengembangan media ini telah divalidasi dan diuji cobakan dengan mengikuti tahap dan alur pengembangan 4D Thiagarajan. Data yang diperoleh berdasarkan data validasi dan uji coba terbatas dan luas yang menghasilkan produk akhir yang dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel. Berikut hasil pembahasan yang meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan.

Penelitian pengembangan media ini didasarkan dari masalah yang ada di SMPN 21 Surabaya pada saat observasi dan wawancara kepada peserta didik dan pendidik kemudian ditemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Solusi yang diperoleh adalah mengembangkan media pembelajaran yang berbasis budaya dalam pembelajaran menceritakan cerita di depan kelas. Pemecahan masalah tersebut didasarkan pada tahap analisis ujung depan yang meliputi wawancara, dan analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik.

Hasil dari analisis ujung depan yakni peserta didik memiliki masalah satu diantaranya susah dan tidak percaya diri untuk bercerita di depan kelas. Selain itu pendidik yang ada di sekolah tersebut jarang dan hampir tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran. Padahal, peserta didik merasa termotivasi jika ada media pembelajaran di kelas. Maka dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis budaya karena pengenalan wayang dan keingintahuan terkait wayang masih minim. Berdasarkan itu perlu adanya pengenalan sejak awal kepada peserta didik.

Media pembelajaran yang efektif perlu adanya persiapan dan proses perancangan yang matang. Media pembelajaran yang baik perlu proses penyusunan dan produksi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penyusunan media pembelajaran perlu diselaraskan pula dengan kurikulum, silabus, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya pada K.D menceritakan

kembali isi teks fabel adalah disusunlah media pembelajaran wayang hewan yang digunakan peserta didik untuk media bercerita di depan kelas.

Media wayang sering digunakan dalam pertunjukan pewayangan, wayang sudah dikenalkan pada zaman sunan Kalijaga untuk menyebarkan agama Islam kepada masyarakat. Selain itu digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral baik dalam pertunjukan wayang. Akan tetapi pada penelitian ini digunakan sebagai media menceritakan kembali isi teks fabel menggunakan metode semi wayang pada umumnya. Media wayang hewan ini digunakan supaya peserta didik lebih muda dan percaya diri bercerita di depan kelas, selain itu dapat mencintai dan mengenal lebih budaya wayang yang ada di Indonesia.

Kelebihan media pembelajaran wayang hewan dalam perancangan dan penggunaan

Proses perancangan media dilakukan melalui empat tahap 1) tahap pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis ujung depan, 2) tahap pembuatan desain yang tepat dan baru, 3) tahap perancangan media dan skenario pembelajaran, 4) tahap perancangan media wayang hewan dan finalisasi. Setelah dilakukan empat tahap perancangan media tersebut dihasilkan media interaktif berupa media pembelajaran wayang hewan untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel.

Media pembelajaran wayang hewan ini dikembangkan berdasarkan analisis ujung depan. Analisis ujung depan pada kebutuhan peserta didik memerlukan proses belajar-mengajar yang membantu peserta didik dalam bercerita di depan kelas ataupun di kelompok. Pada era digital ini pemanfaatan desain wayang sangat dibutuhkan karena dapat mengubah pola pikir peserta didik dalam wayang yakni membosankan dan kaku. Maka desain wayang hewan ini didesain dengan komposisi warna dan bentuk yang berbeda dari yang lain. Selain itu media wayang hewan ini berbasis budaya karena proses penggunaannya serupa dengan wayang pada umumnya. Ada wayang sebagai tokoh cerita dan ada beberapa wayang sebagai panggung atau tempat di dalam cerita tersebut.

Perancangan media diawali dengan pemilihan jenis media yang diperoleh dari analisis kurikulum, analisis tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Perancangan media kedua dilakukan pembuatan desain awal sebagai bentuk prototipe. Prototipe berguna dalam penyusunan media pembelajaran sebagai dasar perancangan media wayang hewan tersebut.

Perancangan media dengan menggunakan prototipe dapat mempermudah perancangan dan menentukan bahan-bahan dan komponen dalam media wayang hewan. Selain itu kriteria dalam perancangan media wayang hewan ditentukan terlebih dahulu agar

mempermudah penggunaan media wayang hewan tersebut.

Hasil validasi pengembangan media pembelajaran wayang hewan berdasarkan ahli media diperoleh skor rata-rata dalam persentase sebesar 68 % artinya berdasarkan interval persentase dalam kategori baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata dalam persentase sebesar 88 % artinya berdasarkan interval persentase dalam kategori sangat baik. Penentuan tingkat kelayakan media dari validasi ahli didasarkan pada interval persentase penilaian produk berdasarkan panduan yang diberikan.

Uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan dengan menerapkan media wayang hewan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media wayang hewan, peserta didik dilibatkan secara langsung dan secara aktif dalam pembelajaran sehingga pendidik hanya fasilitator dan penasihat. Posisi tersebut berguna ketika peserta didik kesulitan dalam berinteraksi atau menjembatani permasalahan yang dialami oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dapat ditunjukkan dengan keaktifan peserta didik saat berdiskusi tanya jawab, dan menjawab interaksi ketika peserta didik yang lain bercerita. Selain itu minat bercerita semakin meningkat karena ketertarikan dengan media wayang hewan tersebut.

Media pembelajaran wayang hewan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut.

A. Kelebihan

1. Media wayang hewan memiliki desain yang baru. Perbedaan dengan wayang hewan atau wayang kulit yang lain adanya desain yang terbaru dan menarik.
2. Media wayang hewan memiliki bahan yang kuat, tahan lama, dan tidak mudah rusak ketika digunakan.
3. Media wayang hewan dilengkapi dengan cara penggunaannya.
4. Media wayang hewan berisikan tokoh hewan-hewan yang jarang muncul dalam cerita fabel. Sehingga peserta didik dapat mengenal dan keluar dari zona cerita fabel yang kuno.
5. Media wayang hewan sesuai dengan KD yang dituliskan dan berdasarkan kesulitan peserta didik dalam bercerita.
6. Beber wayang dan wayang hewan dapat bongkar pasang sehingga mudah dan ringkas jika digunakan dibeda tempat.

B. Kekurangan

1. Warna stiker wayang hewan tidak bisa tahan lama, karena terbuat dari stiker. Sehingga paling lama sekitar 2,5-3 tahun.

2. Tokoh di dalam wayang hewan ini hanya dapat diceritakan dengan cerita yang ditulis oleh peneliti atau cerita yang memiliki kesamaan tokoh.

3. Bahan yang digunakan kolaborasi antara karpet talang yang dilapisi dengan stiker, maka kerapian yang dihasilkan masih minim. Ada gambar yang kurang proposisi dan tidak rapi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan media wayang hewan untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel kelas VII SMP, simpulannya sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran wayang hewan untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel mengacu pada model pengembangan 4D Thiagarajan yang telah diadaptasi menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Akan tetapi, pada penelitian ini tidak memakai tahap penyebaran karena tidak berkaitan langsung dengan kegiatan akademis. Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan dilakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan analisis ujung depan, perancangan tampilan wayang hewan dan prototipe wayang hewan, dan pembuatan media pembelajaran wayang hewan. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi media pembelajaran wayang hewan yang dilakukan oleh validator ahli media, dan dilakukan pula uji coba terbatas dan luas. Hasil dari validasi tersebut digunakan untuk landasan merevisi media sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat pembelajaran teks fabel.

2. Kualitas media (Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan)

Kualitas media dapat diukur dari tiga poin yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan sebagai berikut.

A. Kevalidan media wayang hewan telah divalidasi oleh validator. Ada 2 validator yakni validator ahli media dan guru pelajaran bahasa Indonesia. Persentase yang di dapatkan dari validator ahli media adalah 68 %, dan hasil dari guru pelajaran bahasa Indonesia adalah 88 %. Proses revisi dilakukan setelah validasi selesai diberikan kembali Media pembelajaran wayang hewan untuk pembelajaran menceritakan kembali isi teks fabel sangat efektif digunakan.

B. Keefektifan media wayang hewan didapatkan data sebagai berikut. 1) aktivitas pendidik pada tahap uji coba terbatas efektif dengan persentase 80 %, 2) aktivitas pendidik pada tahap uji coba luas efektif dengan

persentase 97,5 %, 3) hasil belajar peserta didik sangat efektif dengan rata-rata nilai 93,7 %.

C. Kepraktisan media wayang hewan didapatkan data sebagai berikut. Hasil respon peserta didik uji coba sangat praktis dengan persentase 80%. Berdasarkan hasil penilai dari kualitas media pembelajaran yang terdiri dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks fabel.

Saran

- 1) Pendidik yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk menggunakan cerita yang baru dengan tokoh yang sama dengan tokoh wayang hewan, tujuannya untuk memberikan wawasan dan latihan kepada peserta didik untuk menganalisis struktur cerita dan mengenal cerita yang baru.
- 2) Peserta didik yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk memahami cerita yang akan diceritakan lebih dulu, karena dapat menjadikan kelancaran ketika bercerita menggunakan media tersebut. Selain itu peserta didik harus memahami pula terkait unsur-unsur pembangun cerita, supaya cerita lebih tertata dan mendapatkan capaian nilai moral yang akan disampaikan.
- 3) Peneliti yang memanfaatkan penelitian ini disarankan untuk menggunakan referensi langsung dari pengembangan 4D Thiagarajan, selain itu mengidentifikasi kekurangan penelitian ini guna menyempurnakan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Berbahasa Indonesia Kuriulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Najid, Moh. 2009. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Yogyakarta: Gava Media.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABET.

Sujiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

