



---

# PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Syarifa Nurul Azam<sup>1\*</sup>, Ari Metalin Ika Puspita<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

---

**Article Info**

Dikirim 6 Juli 2025

Revisi 12 Juli 2025

Diterima 21 Juli 2025

---

**Abstract**

This study focuses on the development of character puppet media aimed at facilitating learning to enhance the learning motivation of fourth-grade students in Pancasila subject. This study utilizes the Research and Development (R&D) method and the ADDIE development model. The research employed five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development of the wayang character media was deemed valid based on reviews from several experts: Media experts gave a score of 94.1%, Material experts reviewed the learning instruments, giving 87.5% for the teaching module, 80.5% for the teaching materials, and 80.5% for the student worksheets (LKPD), Linguistics experts reviewed the grammar in the introductory story, giving a score of 97.5%. The normality test results indicate that the research data is normally distributed. For the limited-scale test, the pre-test Sig. value was 0.492 and the post-test Sig. value was 0.561. For the field-scale test, the pre-test Sig. value was 0.406 and the post-test Sig. value was 0.485. The N-Gain test results were 0.72 for the limited-scale trial and 0.77 for the field-scale trial, indicating that the product trial was highly effective. Furthermore, the study received a student response of 95.53% and a teacher response of 93.75%, both considered highly practical. Therefore, this research is expected to serve as a reference for teachers and future research, offering a solution to improve elementary school students' learning motivation and outcomes.

---

**Kata kunci:**

*Motivasi belajar, wayang karakter, sekolah dasar*

---

**Abstrak**

Studi ini berfokus pada pengembangan media wayang karakter yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran, guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap pengembangan media wayang karakter dinilai valid berdasarkan tinjauan dari ahli media yang mendapatkan persentase skor sebesar 94,1%, perangkat pembelajaran yang ditinjau oleh ahli materi dengan nilai sebesar 87,5% untuk modul ajar, 80,5% untuk bahan ajar, serta 80,5% untuk LKPD, dan tata bahasa pada cerita pengantar yang ditinjau oleh ahli bahasa dengan nilai sebesar 97,5%. Penelitian ini menunjukkan distribusi data yang normal, seperti yang terbukti dari hasil uji normalitas. Secara spesifik, pada skala terbatas, nilai signifikansi (Sig.) untuk pre-test adalah 0,492 dan untuk post-test adalah 0,561. Sementara itu, pada skala lapangan, nilai Sig. pre-test mencapai 0,406 dan post-test 0,485. Hasil keefektifan menunjukkan

---

nilai sebesar 0,72 untuk uji coba skala terbatas dan nilai 0,77 untuk uji coba skala lapangan yang mengindikasikan bahwa uji coba produk dinilai sangat efektif. Hasil penelitian ini mengungkapkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, dibuktikan oleh respons peserta didik sebesar 95,53% dan respons guru sebesar 93,75%. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penting bagi guru dan dasar bagi penelitian di masa depan dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Penulis Korespondensi:**

\*Syarif Nurul Azam I

\*syarif.21040@mhs.unesa.ac.id.

---

## PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam kehidupan untuk mencapai berbagai hal yaitu Pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan menempati posisi tertinggi dalam hierarki kebutuhan manusia. Setiap individu Layak menerima edukasi yang memadai dan berbobot tinggi. Peran pendidikan sangat signifikan dan dominan dalam kehidupan manusia. Berdasarkan UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1-2, setiap warga negara berhak atas pendidikan, dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar yang biayanya menjadi tanggung jawab pemerintah.

Pendidikan dasar di Negara Indonesia mencakup lima mata pelajaran wajib, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan Pendidikan Pancasila (Astiwi dkk., 2020). Pendidikan dasar yang meliputi lima mata pelajaran tersebut dapat diharapkan menjadi mata pelajaran wajib dan tidak dapat berubah atau dirubah isi materi yang diajarkan kepada peserta didik disetiap jenjangnya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk diajarkan karena Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan tentang ilmu pengetahuan saja, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga memiliki peran untuk proses pembentukan moral atau sikap perilaku peserta didik untuk menjadi manusia atau sebagai warga negara yang berjiwa cinta tanah air dan rasa nasionalis yang tinggi dalam bela negara. Moralitas berfungsi sebagai bekal utama dalam membentuk karakter individu, ketika nilai-nilai moral tertanam dalam seseorang akan mampu mempertanggungjawabkan segala tindakan dan aktivitasnya, baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sinulingga, 2016). Oleh sebab itu, sangat disayangkan ketika peserta didik tidak

memiliki motivasi belajar dalam proses belajar terutama pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Motivasi memegang peranan esensial dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar dikarenakan motivasi belajar memberikan rasa kemajuan untuk meraih pencapaian. Tingkat dorongan belajar yang optimal dapat membuat peserta didik menghasilkan prestasi dan proses belajar yang baik. Motivasi dan belajar saling mempengaruhi satu sama lain. Belajar dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran untuk mencapai perubahan perilaku dalam diri seseorang (Rahmawati dkk., 2022). Munculnya motivasi belajar disebabkan adanya aspek intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan kategori aspek intrinsik, hasrat dan kemauan untuk mencapai pencapaian menjadi pendorong utama yang diimbangi dengan semangat untuk memenuhi kebutuhan belajar. Sementara itu, aspek ekstrinsik mencakup penghargaan yang diterima, lingkungan yang mendukung, serta aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik (Asmawati dkk., 2020).

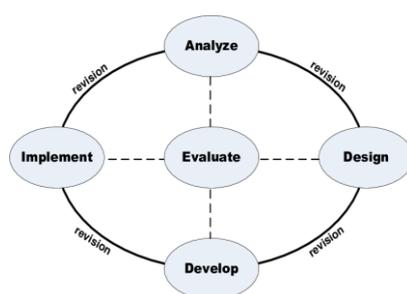
Berdasarkan observasi awal dan wawancara di SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya pada tanggal 11-12 September 2024, terlihat peserta didik yang malas belajar, kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila, cepat merasa bosan ketika belajar, kurangnya proses pembelajaran yang interaktif. Kondisi yang menunjukkan rendahnya dorongan untuk belajar disebabkan karena beberapa peserta didik terlihat tidak antusias dan semangat seperti bersikap pasif, kurang responsif, kemudian kebiasaan peserta didik lainnya lebih suka bermain serta kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki arti adalah suatu alat bantu yang dimanfaatkan untuk merangsang perhatian, pikiran, kemampuan atau sebuah perasaan yang tujuannya adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai proses pembelajaran yang optimal. (Ratu Pratiwi dkk., 2020). Media wayang karakter dapat menjadi media yang inovatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada pemahaman konstitusi dan norma yang berlaku di masyarakat. Media wayang karakter ini adalah inovasi media pembelajaran konkret yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, yang terinspirasi dari permainan masa kecil yaitu *paper-doll* atau boneka kertas bongkar pasang yang dapat dipasangkan kostum dengan menggunakan perekat velcro di bagian tengah. Pemilihan wayang sebagai media adalah dapat

menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, inovasi keterbauran pada media wayang karakter yang sedang dikembangkan oleh peneliti dengan penelitian relevan sebelumnya diharapkan dapat meningkatkan dorongan belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila bagi peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian pengembangan media wayang karakter dapat diimplementasikan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan memberikan manfaat dalam mematuhi norma beserta aturan di masyarakat melalui pembelajaran yang interaktif.

## METODE

Penelitian ini mengaplikasikan metode Riset dan Pengembangan (R&D). Pendekatan ini secara spesifik berorientasi pada penciptaan produk-produk baru., sekaligus melakukan serangkaian uji untuk memastikan keefektifan, validitas, dan kepraktisan produk yang dihasilkan (Puspita, 2023). Pendekatan pengembangan penelitian yang dipilih adalah model pembelajaran ADDIE yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan evaluasi merupakan pengembangan produk yang memiliki konsep guna dalam membangun pendekatan pengajaran dengan mengutamakan peserta didik yang inovatif, kreatif, dan inspiratif. Penggunaan model pengembangan ADDIE dianggap sistematis dan komprehensif untuk penelitian dibandingkan dengan model pengembangan lainnya (Ibrahim Maulana Syahid dkk., 2024).



**Gambar 1.** Skema model pengembangan ADDIE

Berdasarkan prosedur, pada tahap analisis dilakukan observasi di lapangan dan wawancara untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan dan menemukan masalah yang akan diteliti yaitu motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap perancangan dilakukan penentuan ide/topik alur cerita pada cerita pengantar dan perangkat pembelajaran dan merancang storyboard media wayang

karakter. Setelah itu, dilanjutkan tahap pengembangan, peneliti melakukan *finishing* produk media wayang karakter beserta validasi instrumen penelitian. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan kegiatan uji coba terdiri atas dua tahapan yaitu skala terbatas dengan subjek penelitian 10 peserta didik dan skala lapangan dengan subjek penelitian 20 peserta didik kelas IV. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang melakukan penilaian terhadap soal tes pengetahuan, seluruh angket kevalidan dan angket responden.

## HASIL

Pengembangan media wayang karakter sebagai sarana belajar bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan menerapkan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima aspek utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Puspita dkk., 2020). Pada tahap menganalisis, peneliti menganalisis yang bertujuan untuk menemukan karakteristik kelas dan peserta didik, masalah yang dialami peserta didik dan menentukan kompetensi yang akan dicapai. Pada tahap menganalisis, pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara mendalam dengan partisipan yaitu guru kelas IV SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya. Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengumpulan informasi mengenai kondisi lingkungan belajar dan kondisi proses pembelajaran di kelas IV. Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengindikasikan bahwa beberapa peserta didik kelas IV yang memiliki motivasi belajar rendah ditunjukkan dengan tidak adanya semangat dan fokus pada peserta didik saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah ditemukan permasalahan pada tahap analisis, selanjutnya perancangan media. Pada tahap *design* (merancang), media wayang karakter dirancang dan diselaraskan dengan keperluan dan karakteristik peserta didik kelas IV di SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya. Proses perancangan produk media yang akan dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu, mengumpulkan bahan dan materi dan membuat storyboard media. Pada tahap pengumpulan bahan dan materi, peneliti melakukan pengumpulan data berupa isi materi bab 2 Norma dan Konstitusi di Masyarakat dan beberapa contoh kasus yang sedang hangat di sekitar masyarakat. Materi norma di masyarakat yang dimuat dalam media wayang karakter adalah yaitu parade truk sound horeg yang sedang menjadi perbincangan di masyarakat dan media sosial. Setelah menentukan ide atau topik muatan pada media, selanjutnya adalah peneliti menentukan

karakter tokoh dalam media. Tokoh yang dimuat dan dijadikan media wayang adalah tokoh yang terinspirasi dari kisah klasik/epos Ramayana dengan sedikit perubahan yang disesuaikan dengan keperluan peserta didik di sekolah dasar. Pada tahap pembuatan storyboard, Pembuatan sketsa tokoh dan kostum pada media wayang karakter diilustrasikan secara manual menggunakan buku gambar/sketchbook berukuran A3. Berdasarkan saran dari dosen pembimbing, sketsa tokoh dan kostum pada wayang karakter dapat disajikan 2 opsi yaitu secara digital menggunakan aplikasi Ibis PaintX dan secara manual.

Selanjutnya memasuki tahap *development* (pengembangan) yang meliputi membuat produk, dan validasi perangkat, materi serta media. Produk yang telah dirancang akan dilakukan *finishing* atau penyelesaian dengan cara memberikan lapisan kertas karton hitam tebal dilanjutkan pemasangan kayu bambu yang tidak terpakai. Kayu bambu bekas telah dipotong menjadi bentuk stik tipis dan panjang serta telah dipoles, kemudian kayu bambu tersebut ditempel dengan lem UHU yang tidak berbahaya bagi peserta didik pada saat digunakan. Selanjutnya, wayang yang telah diberikan lapisan dan batang penyangga, dapat dilanjutkan dengan pemasangan perekat velcro di setiap tokoh wayang tersebut menggunakan lem UHU. Perekat velcro berfungsi untuk merekatkan kostum pada setiap tokoh wayang yang dapat dilepas pasang layaknya permainan bongkar pasang.



**Gambar 3.** Media Wayang Karakter

Setelah proses finishing produk yang dikembangkan, media beserta instrumen penelitian dapat divalidasi oleh ahli validasi sesuai bidang yang ditentukan. Hasil validasi media wayang karakter menunjukkan skor persentase sebesar 94,1% yang dinyatakan “sangat valid” untuk kategori kevalidan media. Sementara itu, hasil validasi materi menunjukkan skor persentase sebesar 87,5% untuk perangkat modul ajar, 80,5% untuk

perangkat bahan ajar, 80,5% untuk perangkat LKPD dan skor persentase sebesar 82,8% untuk soal tes pengetahuan yang dapat dinyatakan “sangat valid” sesuai dengan kategori penilaian materi. Hasil validasi tata bahasa menunjukkan skor persentase sebesar 97,5% yang dinyatakan bahwa tata bahasa pada cerita pengantar termasuk kategori “sangat valid”. Tahap ini mengacu pada proses peneliti melakukan perbaikan pada media yang digunakan, materi dan tata bahasa pada cerita pengantar sesuai dengan saran dari ahli validator. Selanjutnya, instrumen penelitian yang telah dinilai “sangat valid” dapat diimplementasikan pada kegiatan pengujian berskala terbatas dan berskala lapangan.



**Gambar 4.** Uji Coba Media Wayang Karakter

Berdasarkan fase *implementation* (implementasi), peneliti melakukan dua tahapan kegiatan pengujian berskala terbatas yang terdiri dari 10 peserta didik dan pengujian berskala lapangan yang terdiri dari 20 peserta didik SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya dengan proses pembelajaran yang sama. Kegiatan uji coba produk diawali dengan peserta didik mengisi lembar soal pre-tes yang dibagikan, selanjutnya peneliti mengawali kelas dengan salam, berdo'a bersama, pembacaan teks Pancasila, dan pengecekan kehadiran. Peneliti dapat menyampaikan keterkaitan materi yang hendak dipelajari dan menjelaskan pentingnya materi tersebut bagi kehidupan. Peneliti dapat menginstruksikan peserta didik untuk duduk bersama layaknya seperti menonton pertunjukkan pentas wayang. Peneliti mengajak peserta didik untuk menyimak cerita pengantar materi norma dan aturan di masyarakat dengan memperagakan media wayang karakter yang sebagai interpretasi tokoh cerita. Peneliti dapat melontarkan pertanyaan untuk merangsang peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, hal ini dapat membuktikan munculnya motivasi belajar pada peserta didik. Setelah peragaan media wayang karakter selesai, peneliti menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita dan dilanjutkan dengan pembagian LKPD kepada kelompok yang sebelumnya telah dibentuk. Kelompok peserta didik yang telah menyelesaikan LKPD tersebut dapat mempresentasikan ke kelompok lain. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengisi

lembar soal *post-test*. Pembelajaran dapat diakhiri dengan kesimpulan dan refleksi terhadap materi yang disampaikan melalui media wayang karakter.

Hasil setiap uji pada penelitian tersebut adalah, pada uji normalitas menunjukkan nilai Sig. (signifikansi)  $0.429 > 0.05$  pada *pre-test* dan nilai Sig. (signifikansi)  $0.561 > 0.05$  pada *post-test* pada uji coba skala terbatas dan hasil uji normalitas skala lapangan menunjukkan nilai nilai Sig. (signifikansi)  $0.406 > 0.05$  pada *pre-test* dan nilai Sig. (signifikansi)  $0.485 > 0.05$  pada *post-test* dengan keseluruhan kategori penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya, peningkatan yang signifikan teramati dalam penelitian ini, ditunjukkan oleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 dari uji-t berpasangan (paired sample t-test) pada baik uji coba skala kecil maupun skala lapangan. Berdasarkan hasil nilai N-Gain untuk uji coba skala terbatas tercatat 0,72, yang termasuk dalam kategori "tinggi". Sementara itu, uji coba skala lapangan menunjukkan N-Gain 0,77, menempatkannya dalam kategori "sangat tinggi".

## PEMBAHASAN

Pada studi ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran konkret yaitu wayang karakter untuk peserta didik sekolah dasar yang terinspirasi dari permainan masa kecil yaitu boneka kertas bongkar pasang. Penelitian pengembangan media ini menyajikan pendekatan yang berbeda dibandingkan studi sebelumnya yang juga mengkaji pengembangan media wayang dari bahan kertas (Permana, 2021).

Tahapan pengembangan media wayang karakter menggunakan lima tahap yang sesuai dengan model ADDIE yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada langkah menganalisis, peneliti melakukan analisis terkait Proses analisis dilakukan untuk menemukan masalah terhadap kebutuhan peserta didik melibatkan peninjauan materi ajar dan identifikasi karakteristik pembelajar, analisis metode pembelajaran guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan analisis proses belajar dengan kurikulum yang diterapkan (Ameliachoir & Pandu Paksi, 2020). Instrumen penelitian yang digunakan pada tahap analisis adalah peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya.

Selanjutnya, pada tahap merancang desain, media wayang karakter dapat dibuat menggunakan kertas sketchbook berukuran A3, kertas karton, pensil, pensil warna, spidol, gunting, sisa batang bambu atau kayu dan lem UHU. Pada perancangan awal media wayang karakter, peneliti membuat storyboard untuk media yang akan dikembangkan. Storyboard media wayang karakter dapat dirancang secara manual hitam-putih di kertas sketchbook, setelah itu rancangan storyboard yang berisikan sketsa awal tokoh wayang dapat diilustrasikan ulang sesuai dengan ukuran kertas A3. Peneliti juga merancang beberapa ilustrasi yang dibuat secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Materi yang dimuat dalam storyboard media wayang karakter adalah pengenalan norma, jenis norma dan pelanggaran norma. Materi pada perangkat pembelajaran yang disesuaikan secara kontekstual dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi serta capaian belajar peserta didik (Metalin dkk., 2016). Materi norma dan aturan yang termuat dalam media wayang karakter berperan penting dalam mengenalkan beberapa jenis norma dan juga contoh pelanggaran yang harus peserta didik hindari (Salma dkk., 2024).

Setelah melalui tahap desain, peneliti melakukan pengembangan (*development*) pada produk yang telah dirancang. Produk media wayang karakter akan dilakukan proses *finishing* dari desain awal produk yang sesuai dengan cara pewarnaan menggunakan pensil warna dan spidol. Setelah proses pewarnaan, dapat dilanjutkan dengan proses pemotongan wayang dan penambahan perekat velcro untuk bagian kostum setiap tokoh. Selanjutnya pada tahap pemasangan penyangga dibelakang setiap wayang menggunakan bambu atau kayu yang sudah diberi lem UHU. Media wayang karakter yang telah terpasang siap untuk menjadi produk yang akan divalidasi sebelum diuji coba. Selanjutnya, dapat dilanjutkan dengan penyusunan instrumen penelitian seperti perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran itu mencakup modul ajar, bahan ajar, LKPD dan cerita pengantar. Setelah proses pengembangan, media wayang karakter, perangkat pembelajaran dan soal tes pengetahuan dapat diuji validasi oleh para ahli yang memvalidasi aspek media, materi, dan kebahasaan.

Hasil kevalidan pada penelitian pengembangan tersebut, media wayang karakter beserta perangkat pembelajaran telah divalidasi oleh validator sehingga media tersebut layak untuk digunakan di sekolah dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dibuktikan dengan hasil validasi media yang menunjukkan persentase sebesar 94,1%, yang secara keseluruhan dapat dinilai “sangat valid”.

Pada tahap implementasi, produk dilakukan pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan responden sebanyak 10 peserta didik sebagai subjek uji coba skala terbatas dan 20 peserta didik SD Negeri Lidah Wetan IV/566 Surabaya sebagai sampel uji coba produk skala lapangan. Pelaksanaan kegiatan uji coba produk media wayang karakter dapat diawali dengan pengisian *pre-test* pada skala kecil dan skala lapangan, pengisian angket motivasi belajar yang diisi oleh guru kelas IV, proses uji coba produk dan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengisian *post-test*, umpan balik dari guru dan peserta didik mengenai media wayang karakter.

Berdasarkan hasil keefektifan produk media wayang karakter yang diuji coba pada kelas IV, peningkatan yang signifikan terlihat jelas, dibuktikan oleh N-Gain Score sebesar 0,72 pada pengujian berskala terbatas dan 0,77 pada pengujian berskala lapangan, yang keduanya masuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil uji normalitas pada pengujian skala kecil dengan responden sebanyak 10 peserta didik kelas IV dinyatakan nilai *pre-test* dan *post-test* dapat berdistribusi normal dan kredibel dalam penelitian tersebut dengan nilai Sig. (signifikansi)  $0.429 > 0.05$  pada *pre-test* dan nilai Sig. (signifikansi)  $0.561 > 0.05$  pada *post-test*. Berdasarkan pengujian skala terbatas, hasil test sebelum dan sesudah pengujian produk media wayang karakter yang dapat dilihat bahwa dapat dikatakan terjadi peningkatan yang signifikan pada uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0.000, yang secara signifikan kurang dari 0.05. Adapun uji normalitas pada pengujian berskala lapangan melibatkan 20 peserta didik dari kelas IV yang menyatakan nilai tes dapat terdistribusi mengikuti pola normal dan kredibel dalam penelitian tersebut dengan nilai Sig. (signifikansi)  $0.406 > 0.05$  pada *pre-test* dan nilai Sig. (signifikansi)  $0.485 > 0.05$  pada *post-test*. Berdasarkan uji t-berpasangan (*Paired Sample T-Test*) pada skala lapangan adalah terjadi peningkatan yang signifikan.

Seluruh peserta didik kelas IV menunjukkan tingkat motivasi belajar yang optimal (100%) berdasarkan penilaian guru. Hal ini menyiratkan bahwa motivasi belajar memiliki dampak pada capaian belajar dalam Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar tersebut, guru menyatakan bahwa adanya penggunaan media dapat mempengaruhi motivasi intrinsik serta ekstrinsik dalam aktifitas pembelajaran. Berdasarkan tanggapan guru, ditemukan 93,75% dikategorikan sangat baik. Sementara itu, persentase 95,53% dari aspek keseluruhan tanggapan peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Kepraktisan dan kelayakan cerita yang terkandung

dalam media wayang karakter dapat meningkatkan pemahaman serta dorongan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dan aturan di masyarakat. Pernyataan terhadap hasil kepraktisan media wayang karakter adalah peserta didik memiliki minat dengan penggunaan media wayang karakter tersebut pada implementasi produk (Maryola dkk., 2024).

Berdasarkan hasil uji penghitungan tersebut, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan yang sangat tinggi terhadap motivasi belajar, pemahaman materi dan prestasi belajar peserta didik setelah adanya implementasi media wayang karakter pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi norma dan aturan di masyarakat. Media wayang karakter telah mencapai fungsi dan tujuan media sebagai alat perantara penyampaian materi kepada peserta didik (Nurhuda dkk., 2024). Oleh sebab itu, media wayang karakter tersebut telah mencapai keefektifan media dalam menstimulasi motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya diakhiri pada tahap evaluasi. Tahap *evaluation* (evaluasi) produk media wayang karakter dilakukan untuk mengetahui tolak ukur media beserta perangkat pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki, dengan demikian produk yang dihasilkan siap dan cocok untuk dimanfaatkan. Saran dan masukan terhadap media dan pemeriksaan perangkat ajar dilakukan oleh pihak validator sesuai bidang (Mukholifah dkk., 2020).

Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis untuk mengetahui kekurangan dari media wayang karakter yang perlu diperbaiki supaya menjadi media yang layak. Beberapa saran dan perbaikan dari media wayang karakter dan perangkat pembelajaran adalah penambahan tokoh dan kostum pada wayang karakter dengan berbagai latar belakang suku dan kebudayaan, penambahan buku pedoman media wayang karakter, topik materi ilustrasi disetiap cerita pengantar yang dapat menggambarkan kondisi setiap alur cerita, tata penulisan pada cerita pengantar, penambahan halaman pengenalan tokoh pada cerita pengantar, dan halaman untuk pesan moral cerita pengantar.

## **SIMPULAN**

Penelitian pengembangan media wayang karakter untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan metode pengembangan (R&D) ini mengadopsi model ADDIE, yang merupakan kerangka kerja dengan lima aspek: menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan evaluasi. Hasil kevalidan media wayang

karakter ditunjukkan dengan hasil validasi media wayang karakter yang mendapatkan persentase senilai 94,1%, hasil validasi perangkat pembelajaran modul ajar sebesar 87,5%, bahan ajar sebesar 80,5%, LKPD sebesar 80,5%, hasil validasi soal test sebesar 82,8% dan hasil validasi tata bahasa cerita pengantar yang sebesar 97,5%. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dinyatakan bahwa media wayang karakter sangat layak untuk digunakan. Hasil kepraktisan media wayang karakter meliputi respon peserta didik mengenai kemenarikan media wayang karakter dan hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 93,75% terhadap penggunaan media wayang karakter yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat menarik sebagai fungsi media pembelajaran.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa wayang karakter sebagai media pembelajaran efektif dalam menstimulasi motivasi belajar di kalangan peserta didik kelas IV melalui pendekatan kontekstual pada peragaan setiap tokoh wayang dan cerita pengantar yang disajikan. Keefektifan media wayang karakter dibuktikan dengan hasil tes pada pengujian skala terbatas serta uji coba skala lapangan menunjukkan bahwa pada uji normalitas menghasilkan penelitian yang berdistribusi normal dan perbedaan signifikan pada uji t berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Pada pengujian, nilai N-Gain pre-test menunjukkan persentase sebesar 49,80% dan post-test yang menunjukkan persentase sebesar 86,20% beserta N-Gain score yang sebesar 0,72 yang tergabung dan nilai N-Gain post-test setelah penggunaan media menunjukkan N-Gain Score sebesar 0,77 yang dalam kategori sangat efektif.

## REFERENSI

- Ameliachoir, R., & Pandu Paksi, H. (2020). Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Materi Keberagaman Kebudayaan Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(06), 1148–1157. [10.26740/jpgsd.v8n6.p3915-3921](https://doi.org/10.26740/jpgsd.v8n6.p3915-3921)
- Asmawati, M., Nurhasanah, & Jiwandono, I. S. (2020). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan PPKn Kelas IV SDN Pemepek Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 7(1), 1289–1296. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.229>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>

- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Maryola, L., Retno, R., & Asri, D. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah* ..., 5. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5508%0Ahttps://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5508/4294>
- Metalin, A., Puspita, I., Djatmika, T., & Hasanah, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Buku Teks Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1, 1880–1883. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v1i10.6882>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Hanny, R., Khairun, N., & Abdillah, F. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 8 N*, Halaman 310-319. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12382%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12382/9533/10.31004/jptam.v8i1.12382>
- Permana, E. P. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KERTAS TERHADAP NILAI KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Puspita, A. M. I. (2023). The Development of Contextual Learning-Based Big Books on the Science Literacy Ability of Grade V Elementary School Students. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 35–52. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v12i1.1517>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.

<https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>

<https://doi.org/10.55933/tjripd.v1i1.42>

Rahmawati, R., Darmiany, & Saputra, H. H. (2022). Hubungan Keterampilan Bertanya Guru dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2021/2022. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–60.

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/45>

Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 386–395.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

<https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.908>

Salma, A. Li., Khaq, M., & Suyoto. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis Pada Capaian Pembelajaran Muatan Profil Pelajar Pancasila Materi Konstitusi Dan Norma .... *Jurnal Binagogik*, 11(1), 57–66.

<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1011%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1011/665>

<https://doi.org/10.61290/pgsd.v11i1.1011>

Sinulingga, S. P. (2016). Teori Pendidikan Moral Menurut Emile Durkheim Relevansinya Bagi Pendidikan Moral Anak Di Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 26(2), 214.

<https://doi.org/10.22146/jf.12784>