

## PENGEMBANGAN MEDIA SHADOW PUPPET PADA MATERI SIKAP DAN PERILAKU YANG MENJAGA DAN MERUSAK KEBHINNEKAAN DI SEKOLAH DASAR

**Nur Kholifatul Aliyah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, [nur.19178@mhs.unesa.ac.id](mailto:nur.19178@mhs.unesa.ac.id)

**Vicky Dwi Wicaksono**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, [vickywicaksono@unesa.ac.id](mailto:vickywicaksono@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan dari media *shadow puppet*, berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar SDN Negeri Kutisari I Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini dapat dilihat dari hasil validasi materi sebesar 88%, hasil validasi media sebesar 90%, untuk kepraktisan diperoleh dari angket peserta didik yaitu sebesar 96% dan angket respons guru sebesar 100%. Sedangkan hasil keefektifan berupa hasil ketuntasan belajar peserta didik didapatkan dari hasil perhitungan uji N-Gain *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,63 dengan kriteria adanya peningkatan sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *shadow puppet* sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** pengembangan, shadow puppet, kebhinnekaan.

### Abstract

This research is learning media development research, the aim is to determine the process of developing shadow puppet media, and to determine the feasibility of shadow puppet media, based on aspects of validity, practicality and effectiveness. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The subjects of this research were students of class IV elementary school at SDN Negeri Kutisari I Surabaya. The research results show that the media created is suitable for use in learning. This feasibility can be seen from the material validation results of 88%, the media validation results of 90%, the practicality obtained from the student questionnaire which is 96% and the teacher response questionnaire is 100%. Meanwhile, the effectiveness results in the form of students' learning completion results were obtained from the results of calculating the pre-test and post-test N-Gain of 0.63 with the criterion of moderate improvement. Based on this, it can be said that shadow puppet media is very suitable to be used as an aid in learning attitudes and behavior that maintain and destroy diversity in class IV elementary schools.

**Keywords:** development, shadow puppet, diversity.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak secara informal hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran di mana nilai, moral, dan perilaku peserta didik dikembangkan. Menurut (Sa'odah et al., 2020), Dalam pendidikan Pancasila, nilai-nilai luhur dan etika budaya bangsa Indonesia diajarkan. nilai-nilai luhur dan moral tersebut dapat diterapkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari, selain itu pendidikan Pancasila juga mengajarkan pengetahuan tentang hubungan antar individu serta pendidikan bela negara untuk menjadi warga negara yang dapat dipercaya oleh

bangsa dan negara. Selaras dengan pendapat (Rahayu, 2017) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk etika, moral, dan perilaku seseorang dalam kehidupan masyarakat.

Namun peneliti menjumpai bahwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila proses belajar dilaksanakan dengan metode ceramah dan guru hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis untuk menyampaikan pelajaran, dan tidak menggunakan media pembelajaran, akibatnya pembelajaran menjadi monoton, peserta didik merasa cepat bosan, dan membuat pembelajaran Pancasila kurang diminati oleh peserta didik. Kondisi seperti ini tentu mengakibatkan peserta didik tidak tertarik dalam belajar dan menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga peserta didik tidak

dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan, oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berfokus untuk membangun semangat belajar dan meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila.

Terdapat aspek penunjang untuk menangani permasalahan di atas, salah satunya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut (Akrim, 2018) mengatakan penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan mengurangi rasa bosan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran yang baik yakni mampu menyampaikan informasi dalam materi, memuat nilai dan moral, dirancang sesuai perkembangan zaman, menggunakan pembelajaran yang kongkret atau nyata, dapat menumbuhkan minat dan perhatian dari peserta didik, mampu meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan kemampuan belajar yang berbeda-beda (Angraini, 2017).

Di zaman modern sekarang, dibutuhkan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Inovasi tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak monoton ataupun menggunakan bahan ajar yang itu-itu saja. Pendidik harus menciptakan pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi peserta didik di Sekolah Dasar. Salah satu bentuk pembelajaran tersebut adalah melalui kegiatan Storytelling yaitu bercerita. Menurut (Yusufi, 2019), bercerita merupakan kegiatan keterampilan berbicara, tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada orang lain. Sedangkan menurut (Ramdhani et al., 2019), bercerita adalah kegiatan yang disampaikan secara lisan dengan maksud menuturkan perbuatan atau kejadian dengan tujuan untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Bercerita adalah cara terbaik untuk menanamkan nilai moral dan etika pada diri peserta didik, sebab cerita yang disampaikan akan mengisi ingatan peserta didik melalui informasi dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung didalamnya (Saepudin et al., 2020), sehingga kegiatan bercerita sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan, karena melalui kegiatan bercerita dapat mengkomunikasikan pesan etika dan moral mengenai kehidupan manusia yang dikandung dalam tokoh tersebut.

Kegiatan bercerita tidak hanya melalui buku bergambar, namun perlu media agar peserta didik dapat belajar memahami jalan cerita yang konkret. Kegiatan bercerita menjadi menyenangkan, menarik, dan memotivasi anak untuk tetap fokus dalam mendengarkan cerita, yakni menggunakan media Shadow Puppet. Media Shadow Puppet adalah media pembelajaran 3 dimensi,

berbentuk seperti permainan wayang kulit yang di peragakan dalam sebuah panggung. Menurut (Purwanto, 2018) shadow puppet merupakan permainan yang berwujud pewayangan. Media ini dapat menunjukkan perspektif tentang kepribadian manusia sebagai gambaran diri seseorang untuk menjadi cerminan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaannya ada dalam segi karakter dan cerita, karakter pewayangan, berupa Pandawa dan Kurawa, berbeda dengan karakter Shadow Puppet, yang dapat berupa manusia atau binatang. Terdapat beberapa bahan yang diperlukan untuk membuat media Shadow Puppet, yaitu triplek untuk membuat panggung, kain kanvas digunakan sebagai layar, karakter dari karton duplek berbentuk flat, tangkai kayu untuk tiang atau kerangka, dekorasi yang terbuat dari kertas warna, dan mempuat kerangka lampu sebagai sumber cahaya dalam permainan shadow puppet.

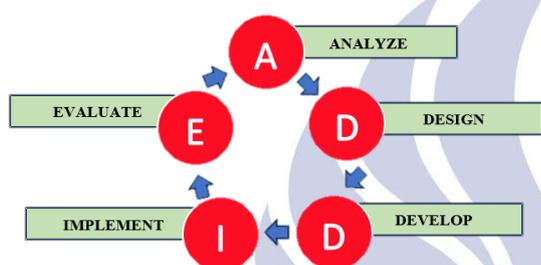
Terdapat beberapa penelitian relevan yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk mendukung penelitian ini. Penelitian Erik, Mela Sari Dewi (2021), dengan judul "Pengembangan Media Mini Shadow Puppet dengan Metode Storytelling Untuk Mengembangkan Proposal Anak di TK". Tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak pada TK B. Penelitian ini menunjukkan hasil kegiatan storytelling media mini shadow puppet dapat membantu meningkatkan kemampuan prososial anak. persamaan penelitian yakni sama-sama menggunakan metode storytelling berbantuan media shadow puppet, namun perbedaannya yakni penelitian terdahulu menggunakan metode Research & Development (RnD) dimana peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah dari Borg dan Gall, sedangkan peneliti menggunakan metode Research & Development (RnD) melalui pengembangan ADDIE, dan terdapat perbedaan subjek dari penelitian sebelumnya dilakukan di TK kelompok B, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek tingkatan Sekolah Dasar (SD) kelas 4.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Shadow Puppet pada materi Sikap dan Perilaku yang Menjaga dan Merusak kebhinnekaan di kelas IV Sekolah Dasar. Melalui pengembangan media shadow puppet ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan. Menggunakan teknik bercerita dan media shadow puppet merupakan perpaduan yang tepat digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perhatian pada peserta didik, dan media ini menjadi alternatif dan metode terbaik untuk meningkatkan

kemampuan peserta didik untuk menikmati proses belajar mengajar dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih seru.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Reserch and Development (RnD). Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV sekolah dasar di SDN Kutisari I Surabaya, dengan jumlah 29 peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan yaitu : (1) analyze (menganalisa); (2) design (perancangan); (3) development (mengembangkan) ;(4) implement (menerapkan); (5) evaluate (evaluasi).



Bagan 1. Prosedur pengembangan ADDIE

Tahap pengembangan pertama yang dilakukan yaitu analisis , pada tahap analisis dilakukan analisis materi dan analisis proses pembelajaran dikelas kemudian dilakukan evaluasi yakni terdapat permasalahan rendahnya penggunaan media. dalam kegiatan observasi, peneliti memperoleh informasi Pada kelas IV di SDN Kutisari I, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan kurikulum merdeka berlangsung baik, namun peneliti menjumpai bahwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila proses belajar dilaksanakan dengan metode ceramah dan guru hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis untuk menyampaikan pelajaran, dan tidak menggunakan media pembelajaran, akibatnya pembelajaran menjadi monoton, peserta didik merasa cepat bosan, dan membuat pembelajaran Pancasila kurang diminati oleh peserta didik. Proses analisis yang disebutkan diatas, menjadi petunjuk dan tahap awal bagi peneliti untuk berkeinginan mengembangkan media pembelajaran “Shadow puppet” yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar materi jati diri dalam kebhinnekaan yang terfokus pada sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan.

Berikutnya tahap kedua yaitu desain, bertujuan untuk membuat rancangan konsep serta konten produk pengembangan yang nantinya siap dieksekusi, adapun tahapan yang dilakukan dalam mendesain yaitu merancang

alur topik cerita Pada tahapan ini dilakukan untuk memudahkan prosedur perancangan cerita dan juga mempermudah orang lain ketika memahami isi cerita yang disampaikan dalam

media shadow puppet yang dikembangkan, merancang desain panggung teather, dan membuat tokoh dalam media shadow puppet. dan diakhir tahapan desain ada evaluasi dari dosen yaitu berupa perubahan nama-nama tokoh.

Tahapan ketiga yaitu development, tahapan ini dilakukan untuk menerapkan desain produk yang telah dirancang. proses pembuatan produk diperlukan, desain yang telah dibuat pada tahap kedua akan diwujudkan menjadi sebuah produk yang nyata. Selesai pembuatan produk, tahap berikutnya menjalankan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan produk, serta memperbaiki apabila terdapat kekurangan sesuai saran dan kritik para ahli. Tahap keempat merupakan implementasi, media shadow puppet akan di terapkan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar di SDN Kutisari I Surabaya.

Pada tahap ke empat yaitu implementasi, tahap ini dilakukan Pengimplementasian dan mengujicobakan produk media yang telah dalam pembelajaran yang nyata dan diterapkan sesuai materi pembelajaran yang diajarkan, dan media telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Pengimplementasian media shadow puppet dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran peserta didik kelas IV di SDN Kutisari 1 Surabaya. peneliti juga memberikan kuesioner bagi responden (guru dan peserta didik) untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media shadow puppet. Setelah proses implementasi, peneliti melakukan evaluasi terakhir. berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab oleh guru dan peserta didik.

Pada tahap kelima yaitu evaluasi, Setelah melakukan tahapan implementasi, tahapan terakhir adalah evaluasi. Evaluasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran berupa kesiapan, dan keaktifan peserta didik. Evaluasi juga dilakukan melalui pengerjaan Posttest dan Pretest. Diakhiri dengan pemberian angket responden pada guru dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan, serta ulasan tentang media shadow puppet sebagai hasil produk pengembangan peneliti.

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam bentuk tulisan deskripsi yang berasal dari komentar, saran, dan masukan untuk perbaikan produk pengembangan media. Sedangkan data kuantitatif ialah data yang dipaparkan dengan format angka yang didapatkan dari hasil lembar validasi oleh validator, hasil angket guru dan peserta didik selaku responden, serta hasil pre test post test dari peserta didik, yang dijabarkan sebagai berikut :

**1. Data hasil validasi**

Data hasil validasi materi dan media dianalisis menggunakan rumus skala Likert dengan 4 kategori penilaian. Kemudian hasilnya diolah menggunakan metode deskriptif persentase dengan rumus perhitungan berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil hitung menggunakan rumus tersebut akan dijadikan sebagai patokan untuk menentukan tingkat keberhasilan produk dengan taraf kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria hasil kevalidan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

**2. Data hasil kepraktisan**

Data yang telah diperoleh melalui angket responden (guru dan peserta didik) dianalisis dengan menggunakan skala Guttman. Teknik yang digunakan untuk mengolah data respons peserta didik tersebut menggunakan metode deskriptif persentase dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus perhitungan tersebut dapat diketahui taraf kelayakan produk sesuai dengan kriteria produk sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria hasil kepraktisan

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

**3. Data hasil keefektifan**

Data hasil tes yang dikerjakan oleh peserta didik merupakan nilai hasil belajar pada *pre test* dan *post test*. Nilai hasil belajar tersebut digunakan untuk mengukur keefektifan peserta didik terhadap media shadow

puppet. Analisis data keefektifan menggunakan uji N-Gain yang dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pre test dan post test. Teknik yang digunakan dalam menghitung data tersebut dapat dilakukan dengan rumus perhitungan gain ternormalisais (N – Gain) sebagai berikut :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre tests}}$$

Klasifikasi tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria pengelompokan N - Gain

GAIN	KLASIFIKASI
$N - Gain > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Proses pengembangan media “Shadow Puppet” ini menggunakan model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan yaitu : (1) analyze (menganalisa); (2) design (perancangan); (3) development (mengembangkan) ;(4) implement (menerapkan); (5) evaluate (evaluasi)

1. Analyze

Adapun kegiatan dimulai yaitu menganalisis materi berdasarkan kurikulum yang berlaku, menganalisis capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk dijadikan acuan mengembangkan media dalam pembelajaran. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media Shadow Puppet ini adalah sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak bhinneka tunggal ika, dilanjutkan dengan menganalisis kondisi pembelajaran dikelas. Dari kegiatan analisis ditemukan permasalahan rendahnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila hal tersebut akan membuat mata pelajaran ini kurang diminati bagi peserta didik, Situasi seperti ini akan mengakibatkan peserta didik menjadi kurang antusias dalam belajar dan menganggap Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan, oleh sebab itu, dari tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berfokus membangun semangat belajar dan meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila.

2. Design

Pada tahapan awal yaitu merancang ide/topik alur cerita, tahapan ini dilakukan untuk memudahkan prosedur perancangan cerita dan juga mempermudah orang lain memahami isi cerita yang disampaikan dalam media shadow puppet yang dikembangkan. Tema yang dikembangkan yakni mengambil tema pendidikan pancasila materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan. Selanjutnya adalah merancang panggung theater dan penokohnya. Dibawah ini hasil sketsa visual desain awal panggung theater dan tokoh karakter yang terkandung pada media shadow puppet.



Gambar 1. Desain awal panggung



Gambar 2. Desain awal tokoh shadow puppet

### 3. Develop

Pada tahapan ini desain yang telah dibuat pada tahap kedua akan diwujudkan menjadi sebuah produk yang nyata. Langkah pengembangan meliputi :

#### 1) Desain panggung theatre

- (1) Pada kegiatan ini diawali dengan pencarian bahan media dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk membuat media. Adapun alat dan bahan yang disiapkan untuk pembuatan media adalah triplek, engsel, paku, baut, cat warna hitam, kain berwarna pink, kain kanvas, kertas manila warna, sterofoam, cutter, gunting, pensil, penggaris, dan lem.
- (2) Setelah menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan, kegiatan selanjutnya dimulai dengan membuat kerangka berbentuk persegi panjang menggunakan triplek dengan ukuran

85 cm x 60 cm sebanyak 2 potong untuk bagian depan dan bagian atas. pada bagian depan diberi lubang kotak tengah sebagai layar tampilan, dan berikutnya pasang engsel untuk menyambung bagian depan dan atas.

- (3) Berikutnya membuat kerangka berbentuk persegi menggunakan triplek dengan ukuran 42 cm x 60 cm sebanyak 2 potong untuk menutup bagian samping (kanan dan kiri). Pasang engsel untuk menyambung bagian samping sisi kanan dan kiri tersebut.
- (4) Media yang telah dirangkai dan sudah sesuai dengan desain akan dicat menggunakan kuas, dan seluruh bagiannya dicat dengan warna hitam.
- (5) Setelah media selesai dicat berikutnya dilakukan proses pengeringan, proses pengeringan dilakukan diluar ruangan dengan menempatkan produk tepat dibawah sinar matahari.



Gambar 3. Kerangka panggung



Gambar 4. Proses pengecatan

- (6) Langkah selanjutnya, membuat tirai bahan yang digunakan yakni kain dengan ukuran 83 x 60, kemudian pada sisi bagian atas kain dilipat hingga ada lubang didalamnya kemudian dijahit, berikutnya setelah dijahit

masukkan benang pada lubang dan tarik benang sampai ke ujung hingga mengkerut.

- (7) Membuat rangkaian lampu sebagai pencahayaan agar muncul banyangan dalam permainan shadow puppet.
- (8) Lengkapi bagian layer dengan ornamen ornamen pendukung seperti pohon dan pos ronda, dan menambahkan beberapa hiasan berupa tulisan berjudul “theater” dari sterofoam dan lapiasi dengan kertas manila warna untuk menampilkan kesan menarik dan ceria.



Gambar 5. Tampak depan



Gambar 6. Tampak belakang

## 2) Desain penokohan

Adapun alat dan bahan yang disiapkan untuk pembuatan karakter tokoh yaitu kayu, karton tebal, lem, pensil, penghapus, dan penggaris. Setelah menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan, kegiatan selanjutnya dimulai dengan membuat sketsa atau menggambar manusia di karton tebal dan digunting. Setelah selesai tempelkan kayu sebagai tiang di manusia tersebut.

Setelah produk selesai dibuat, maka dilakukan uji validasi oleh para pakar atau ahli. Ahli validator

terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi, dan keduanya dinilai oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd, M.Pd. selaku dosen mata kuliah rumpun PKN jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hasil lembar validasi ahli materi dan media setelah dilakukan perhitungan mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria valid tanpa revisi (materi) dan 90% dengan kriteria valid



Gambar 7. Tokoh media shadow puppet

## 4. Implement

Setelah media pembelajaran *Shadow Puppet* sudah divalidasi dan siap digunakan, selanjutnya media diuji cobakan di lapangan. Tempat yang dipilih oleh peneliti adalah SDN Kutisari 1 / 268 Surabaya, dengan jumlah 29 peserta didik kelas IV-A sebagai objek dari penelitian ini, tetapi dikarenakan beberapa kendala, terdapat 6 orang yang tidak bisa hadir, jadi tersisa 23 peserta didik di dalam kelas, Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 03 Juni 2024 di ruang kelas IV-A SDN Kutisari 1 / 268 Surabaya. uji coba ini memerlukan waktu kurang lebih 2 jam dan sebelum diserahkan secara keseluruhan kepada peneliti, terlebih dahulu guru mengkondisikan kelas. Sebelum uji coba dimulai, peneliti memberikan soal *pre test* kepada peserta didik, tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut, dan peneliti juga menjelaskan tentang media *shadow puppet* kepada peserta didik sebelum uji coba dimulai, dan peneliti juga memberikan apresiasi pertanyaan pertanyaan sederhana dengan tujuan meningkatkan pengetahuan peserta didik. Peneliti memberikan peserta didik banyak materi, seperti penjelasan tentang media pembelajaran yang akan digunakan, cara menggunakan media, dan etika mendengarkan cerita yang baik dan benar.

Peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran selama uji coba., karena peneliti bercerita dengan media shadow puppet dengan menarik, dan interaktif. Peneliti juga mengajak peserta didik terlibat dalam cerita seperti melakukan tanya jawab kepada

peserta didik, Apa isi cerita tersebut? Siapa saja tokoh dalam cerita tersebut? Dari mana saja mereka berasal? Dimanakah lokasi pada cerita tersebut? Bagaimana suasana yang tampak pada cerita tersebut?.

Selama proses pembelajaran, seluruh siswa terlibat aktif dan antusias. Meski sedang belajar, ada beberapa lawakan yang disampaikan agar suasana tidak mencekam dan siswa merasa lebih nyaman. Namun ditemukan sedikitnya 4 peserta didik yang kurang antusias saat proses pembelajaran. Peneliti mencoba mencari informasi dari guru kelas IV-A mengenai keempat peserta didik tersebut, diketahui ternyata keempat siswa tersebut sedikit lebih lambat dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dibandingkan siswa lainnya. Setelah melakukan pengujian penggunaan media *shadow puppet*, peneliti memberikan lembar evaluasi post-test. Pemberian post-test ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang diberikan. Berikut ini merupakan hasil dari pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik

Tabel 4. Hasil Pre-test & Post-test

No.	Nama	Hasil Pre test	Hasil Post test
1.	ABF	50	70
2.	ADA	60	80
3.	AL	55	85
4.	AGR	70	90
5.	AN	60	90
6.	AV	50	80
7.	BIT	60	85
8.	BRP	40	70
9.	BY	70	100
10.	CDA	60	80
11.	CRR	60	85
12.	CS	70	85
13.	FAAS	65	80
14.	HAG	60	90
15.	HES	50	90
16.	IDU	70	85
17.	IK	65	90
18.	NKA	60	90
19.	NSP	70	95
20.	PAF	50	80
21.	PRR	60	90
22.	SDP	50	70
23.	UTM	65	90
Mean		59,56	84,78

Berdasarkan data hasil tes peserta didik, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai antara sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) pembelajaran. Pada pre-test, rata-rata nilai peserta didik adalah 59,56. Setelah mengikuti pembelajaran, pada post-test rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 84,78, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Setelah melakukan perhitungan menggunakan N-gain, penelitian pengembangan ini memperoleh skor N-gain 63,36 (sedang), dari angka yang didapatkan, menunjukkan bahwa media shadow puppet yang digunakan masuk pada kriteria peningkatan sedang.

Setelah pengerjakan soal post test, peserta didik diminta untuk mengisi lembar kuesioner yang diberikan di kelas selama pembelajaran setelah menggunakan media *shadow puppet*, kuisisioner ini diberikan untuk mengetahui tingkat kepuasan, tanggapan, dan umpan balik peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran yang berdasarkan penilaian mereka. Pada lembar kuesioner yang diberikan kepada peserta didik, terdapat beberapa pertanyaan yang memiliki dua opsi pilihan untuk dijawab yaitu antara "Ya" atau "Tidak". Peserta didik diminta untuk memberikan tanda centang pada pilihan yang sesuai dengan pengalamannya sendiri selama menggunakan media *shadow puppet*. Untuk perhitungan angket yakni menggunakan rumus skala likert. Hasil dari angket peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Rekapitulasi hasil angket peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal
1.	Aspek Materi	54	60
2.	Aspek Tampilan	59	60
3.	Aspek Kegunaan	60	60
<b>Jumlah Skor</b>		173	180
$(P) = \frac{174}{180} \times 100\%$		<b>96%</b>	

Berdasarkan hasil skor perhitungan melalui angket respons peserta didik pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa presentase kepraktisan media *shadow puppet* sebesar 96% dan termasuk kataori "sangat valid" karena presentase  $\geq 81\%$ . Setelah memperoleh data angket peserta didik, langkah berikutnya adalah memberikan angket kepada guru kelas IV-A yaitu ibu Umi Ningsih. Tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mengetahui reaksi guru pada media *shadow puppet*

Tabel 6. Rekapitulasi hasil angket guru

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
Aspek materi			
1.	Penjabaran materi dalam media SHADOW PUPPET mencapai kompetensi awal (KA), dan tujuan pembelajaran	√	
2.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	√	
3.	Kejelasan materi yang disampaikan	√	
4.	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	√	
Aspek kemenarikan			
1.	Tampilan media <i>shadow puppet</i> menarik, dan media menciptakan rasa senang pada peserta didik	√	
2.	Media dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar pendidikan Pancasila, khususnya materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan	√	
3.	Penggunaan media menjadikan belajar tidak membosankan	√	
Aspek keterlaksanaan			
1.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	√	
2.	Kesesuaian media dengan dunia peserta didik yang sedang diajar	√	
3.	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian media	√	
Jumlah skor		10	
$persentase (P) = \frac{10}{10} \times 100\%$		100%	

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh presentase kepraktisan media *shadow puppet* melalui angket respons guru sebesar 100% dan termasuk kriteria “sangat praktis”. Jawaban yang diberikan guru pada tanggapan dalam angket semuanya terjawab YA. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *shadow puppet* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

#### 5. Evaluate

Tahap terakhir yaitu evaluasi langkah mengevaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan media. Tujuannya adalah untuk menilai dan memastikan kelayakan dan kualitas dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Proses evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahapan pengembangan, yaitu tahap analisis.

#### Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dengan nama media *shadow puppet*. Media

ini dikembangkan untuk memberikan pemahaman bagi peserta didik terhadap materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan. Pernyataan tersebut sejalan dengan salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yakni sebagai alat yang efektif bagi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi dengan lebih baik, sehingga menghasilkan peningkatan keberhasilan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. (Rohani 2019).

Sebelumnya, guru di SDN Kutisari I Surabaya menggunakan metode pembelajaran konvensional, di mana pengajaran hanya berpusat pada guru (teacher-centered). dan rendahnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, perubahan pendekatan pembelajaran ke arah yang lebih berpusat pada peserta didik (student-centered) dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif menjadi penting untuk diterapkan guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Pernyataan peneliti tersebut didukung oleh pendapat dari Muslim (2020) di mana pembelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan belum sejalan antara minat belajar peserta didik dan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru. Terdapat kesenjangan antara apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan apa yang disediakan oleh guru melalui variasi mengajar. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dan pencapaian hasil belajar juga menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata agar dapat menarik minat dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Media pembelajaran *shadow puppet* dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Hal ini dapat membantu guru dalam melaksanakan kewajibannya untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Seperti yang disampaikan Nurlina dkk., (2021) dalam teori kognitivisme yakni proses belajar pada peserta didik dianggap lebih penting dibandingkan hasil belajar itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran *shadow puppet* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media ini mampu membangkitkan suasana yang ceria dan gembira selama proses belajar berlangsung, dengan demikian peserta didik akan terdorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya sekedar mencatat materi yang disampaikan. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif ini, peserta didik akan berupaya memahami dan membangun

pemahaman mereka sendiri, daripada hanya menerima informasi secara pasif, (Herliana dkk., 2021).

Proses pengembangan media pembelajaran *shadow puppet* dilakukan dengan mengambil langkah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap awal penelitian ini, dilakukan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan, seperti observasi pra-penelitian, wawancara guru kelas, dan kajian pustaka untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan.

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap berikutnya, yakni tahap desain (design). Tahap desain ini bertujuan untuk menentukan serta menyusun gambaran dan pandangan terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap desain dalam penelitian ini, kegiatan yang dilakukan yakni, menentukan jenis produk yang akan dikembangkan, serta merumuskan spesifikasi produk secara sistematis dan terperinci. Setelah tahapan design selesai, berikutnya yaitu tahap pengembangan (development). Pada tahap pengembangan ini, peneliti fokus pada pengembangan produk media pembelajaran berupa *shadow puppet*. Selama proses pengembangan, peneliti juga mendokumentasikan seluruh tahapan dalam pembuatan media *shadow puppet* tersebut.

Sebelum melaksanakan tahap pengembangan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan validasi. Tujuan dari kegiatan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam proses pengembangan. Tingkat kevalidan media *shadow puppet* didapatkan dari data hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan perhitungan mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria valid tanpa revisi (materi) sedangkan validasi media mendapatkan presentase 95% dengan kriteria valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *shadow puppet* dinyatakan valid oleh ahli materi dan media.

Berikutnya pada tahapan implementasi ini memerlukan waktu kurang lebih 2 jam, dan sebelum uji coba dimulai, peneliti memberikan soal *pre test* kepada peserta didik, tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan data hasil tes peserta didik, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai antara sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) pembelajaran. Nilai pre-test, peserta didik mendapatkan rata-rata 59,56. Setelah mengikuti pembelajaran, pada post-test rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 84,78, yang menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar. Setelah menggunakan N-gain untuk perhitungan, penelitian pengembangan ini memperoleh skor N-gain 63,36 (sedang), dari angka yang didapatkan, menunjukkan

bahwa media shadow puppet yang digunakan masuk pada kriteria peningkatan hasil sedang.

Namun ditemukan permasalahan sedikitnya empat peserta didik yang kurang antusias saat proses pembelajaran. Peneliti mencoba mencari informasi dari guru kelas IV-A, diketahui ternyata keempat siswa tersebut sedikit lebih lambat dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dibandingkan peserta didik lainnya, solusi yang dapat diberikan seharusnya guru memberikan perhatian khusus dan bimbingan individual kepada keempat siswa yang dan lambat dalam memahami pembelajaran, dan menyusun program pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan dari masing-masing siswanya.

Pada hasil evaluasi kepraktisan memperoleh 96% dari penilaian peserta didik dan 100% dari penilaian guru. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan yang sudah baik tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan, Kelayakan media pembelajaran tersebut dapat dilihat dari fungsi media hal ini sesuai dengan pendapat Hasan (2021) berdasarkan angket kepraktisan, salah satu fungsi media bagi peserta didik adalah dapat meningkatkan motivasi belajar, dan peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil uji N – Gain pre test & post test peserta didik menunjukkan angka sebesar 0,63 yang masuk dalam kategori adanya peningkatan sedang, hal tersebut juga selaras dengan salah satu fungsi media dalam aktivitas pembelajaran secara umum menurut Aghni, et al., (2018) yaitu dapat menyederhanakan konsep dan materi dalam pembelajaran. Dengan konsep dan materi yang dikemas sederhana dapat mempermudah peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri.

Berdasarkan beberapa hasil angket responden baik peserta didik maupun guru, serta hasil data kualitatif yang telah diperoleh oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *shadow puppet* sangat layak digunakan. Kesimpulan tersebut mampu menjadi upaya pemecahan masalah beberapa kendala yang seringkali dialami guru seperti anggapan peserta didik bahwa pendidikan pancasila itu sulit, dan keadaan yang membosankan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar, (Fitria & Budiyo, 2017).

## PENUTUP

### Simpulan

Informasi kelayakan media *shadow puppet* ditinjau dari tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang diuraikan sebagai berikut :

Tingkat kevalidan media *shadow puppet* didapatkan dari data hasil validasi kepada ahli materi dan ahli media yang dilakukan peneliti di tahap develop pada proses

pengembangan. Uji validasi materi dan media dilakukan oleh dosen prodi PGSD UNESA dengan mengisi lembar validasi yang berisi beberapa aspek penilaian keseluruhan mengenai materi yang termuat maupun tampilan fisik media *shadow puppet*. Hasil lembar validasi ahli materi dan media setelah dilakukan perhitungan mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria valid tanpa revisi (materi) dan 90% dengan kriteria valid tanpa revisi (media). Hal tersebut menunjukkan bahwa media *shadow puppet* dinyatakan valid oleh ahli materi dan media.

Kepraktisan, tingkat kepraktisan media *shadow puppet* didapatkan dari data hasil lembar angket respons peserta didik dan lembar angket respon guru terhadap pengguna media yang dilakukan peneliti di tahap implementasi pada proses pengembangan. Hasil data angket respons peserta didik setelah dilakukan perhitungan mendapatkan persentase sebesar 96% dan angket guru sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *shadow puppet* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan tingkat keefektifan media *shadow puppet* didapatkan dari data hasil uji N – Gain pre test & post test yang dikerjakan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media ditahap implementasi pada proses pengembangan. Lembar pre test dan post test berisi 20 soal pilihan ganda (post test dan pre test soalnya sama, hanya saja penomoran diacak). Hasil data setelah dilakukan perhitungan N – Gain mendapatkan angka sebesar 0,63 dengan kriteria peningkatan sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *shadow puppet* dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan.

### Saran

Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran secara konkret. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar, sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah saran-saran yang dapat diberikan:

1. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media *shadow puppet* dengan memperluas cakupan materi agar memiliki jangkauan materi lain, dan tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu. Serta diharapkan menambah variasi konten, seperti cerita, ilustrasi, atau aktivitas yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik.
2. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran secara

konkret. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar, sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*,16(1).  
<https://doi.org/10.21831/JPAI.V16I1.20173>
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca),458–460.  
<https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Angraini, R. (2017). *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai*.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group  
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Herliana, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (Andriyanto (ed.)). Penerbit Lakeisha.  
<http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*. (R. N. Brilliant, & N. Falahia, Eds.) Banyumas: PENERBIT CV. PENA PERSADA.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (H. Bancong (ed.); Issue April). LPP UNISMUH MAKASSAR.  
<http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.1-30>
- Sa'odah, Afifah, A., Turhusna, D., Oktavia, P., & Solatun, S. (2020). TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN PKN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukasi Dan Sains, Volume 2*
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Komariah, N. (2020). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK GEMAR MEMBACA MELALUI PEMBACAAN BUKU CERITA. *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI*,41(2),271.  
<https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.467>
- Rahayu, A. S. (2017). *PENDIDIKAN PANCASILA & KEWARGANEGARAAN (PPKn)*. (R. Damayanti, Ed.) Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi :*

*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>

Rohani. (2019). *DIKTAT I MEDIA PEMBELAJARAN*.

Yusufi, A. (2019). *PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SD MELALUI SUFI STORYTELLING*. 3(2), 308–317.

