

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SUKU MBOJO MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA
KELAS IV SDN SANGARI KAB. BIMA**

Fitriani¹, Muhammad Tahir², Hasnawati³
PGSD JIP FKIP Universitas Mataram, Indonesia
²PGSD FKIP Universitas Mataram
fitrianiendirman790@gmail.com¹, mtahir_fkip@unram.ac.id²,
hasnawati@unram.ac.id³

ABSTRACT

One of the obstacles in the learning process is the lack of creative, innovative learning media and local wisdom. The aim of this research is to develop cartoon wayang media based on local wisdom of the Mbojo tribe, social studies learning content for fourth grade elementary school students that is valid and practical. The novelty of this research is that it more specifically highlights a tribe, namely the Mbojo tribe, in the wayang cartoon media. This type of research is research and development (R & D) using a 4D model which consists of 4 stages, namely: Define, Design, Development, and Disseminate. The data collection method uses a questionnaire consisting of a validation questionnaire from material experts and media experts as well as teacher and student response questionnaires. Data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The results of research on cartoon wayang media based on local wisdom of the Mbojo tribe show that the material expert validation test percentage obtained 91% in the very valid category, the media results obtained a percentage of 97% in the valid category, teacher responses obtained an average score of 83% in the very practical category. and student responses were 91.3% in the very practical category. Based on the research objectives above, it can be concluded that wayang learning media based on local wisdom of the Mbojo tribe, social studies learning content for fourth grade students at SDN Sangari is declared very valid and practical for use in the learning process.

Keywords: Cartoon Puppet Media, Local Wisdom of the Mbojo Tribe

ABSTRAK

Salah satu hambatan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan kearifan lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo muatan pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN yang valid dan praktis. Keterbaruan dari penelitian ini yakni lebih spesifik mengangkat suatu suku yaitu suku Mbojo di dalam media wayang kartun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development*

(pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran). Metode pengumpulan data menggunakan angket yang terdiri dari angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo menunjukkan hasil presentase uji validasi ahli materi memperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat valid, hasil media meperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori valid, respon guru memperoleh nilai rata-rata 83% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa memperoleh sebesar 91.3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan tujuan peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang berbasis kearifan lokal suku Mbojo muatan pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN Sangari dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Wayang Kartun, Kearifal Lokal Suku Mbojo

A. Pendahuluan

Menurut Tahir dkk., 2022, Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting karena sebagai penggerak utama pembangunan nasional. Pendidikan juga sangat penting bagi pertumbuhan masyarakat di Indonesia secara keseluruhan. Pendidikan juga merupakan alat yang dapat membantu manusia untuk mencapai potensi dalam meningkatkan kualitas mereka. Selain itu, pentingnya pendidikan juga termuat dalam UUD 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Namun pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih mengalami berbagai

hambatan salah satunya adalah masih banyak guru yang kurang profesional dalam mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 dan 27 Februari 2023 di kelas IV SDN Sangari didapati banyak siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun sudah diberikan kesempatan namun, hanya beberapa siswa yang mau menanggapi pertanyaan dari guru, mayoritas

siswa lebih sering berdiam diri dari pada menjawab pertanyaan dari guru dan kebanyakan memberikan jawaban yang tidak jelas dari pertanyaan yang diajukan kepada siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan serta guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik yang mengakibatkan siswa kurang berpratisipasi aktif dan cenderung mengalami rasa bosan. Sehingga pembelajaran tersebut bersifat monoton yang hanya berpusat pada guru. Terlebih lagi pada saat pembelajaran IPS guru hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran, sedangkan penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang baru serta yang lebih menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS adalah media wayang kartun berbasis kearifan lokal. Media wayang kartun berbasis kearifan lokal adalah media yang terdiri atas suatu bentuk potongan kertas yang

diikatkan pada sebuah batang (Sudjana, & Rivai, 2010). Media wayang kartun merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan memadukan kebudayaan indonesia dengan materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan terdapat dampak positif yang diperoleh oleh peserta didik, salah satunya yang dikemukakan oleh Sukmawati, dkk (2022) dengan judul "Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape" dengan hasil penelitian bahwa media wayang kartun dapat membantu siswa untuk belajar berbicara di depan umum. Selain itu, dengan adanya media wayang kartun dapat menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Paulus Pati Badi, Maria Goreti & Rini Kristiantari dengan judul "Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD" dengan hasil penelitian bahwa media wayang kartun dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, membuat siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran karena

menggunakan desain serta warna yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan validnya media wayang karton berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan isi pembelajaran yang memperoleh persentase skor 95,45% dengan kualitas sangat valid, ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 100% dengan kualitas sangat valid, ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 75,00% dengan kualitas valid dan penilaian siswa melalui uji coba perorangan dengan siswa berjumlah 20 orang siswa memperoleh persentase skor 91,66% dengan kualitas sangat praktis.

Media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku Mbojo diharapkan dapat membantu permasalahan dalam proses belajar mengajar didalam kelas, salah satunya yaitu untuk melatih siswa berbicara dan bercerita tentang keragaman suku dan budaya di depan kelas, serta mengenalkan keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia khususnya di suku Mbojo. Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian mengembangkan

media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku Mbojo muatan pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku Mbojo muatan pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SDN yang valid dan praktis.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model penelitian 4D (Model Empat D) Thiagarajan (dalam sugiyono, 2022) menjelaskan bahwa ada 4 tahapan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut 4D diantaranya tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dessiminate*). Keempat langkah ini dikembangkan berdasarkan sumber daya peneliti dan kendala waktu. Akan tetapi, karena keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu peneliti hanya sampai pada tahap penyebaran (*dessimiate*) saja yang dilakukan pada skala terbatas yaitu pada kelas IV SDN Sangari yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Peneliti tidak melakukan penyebaran (*dessimiate*)

dengan skala yang luas karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, serta penggunaan yang terdiri dari guru dan siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku Mbojo muatan pembelajaran IPS.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Sangari. Metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa angket dan dokumentasi. Data validasi yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media wayang kartun berbasis kearifal lokal yang dikembangkan, yang dilakukan dengan menghitung rata-rata persentase nilai validasi dan kevalidan media wayang kartun berbasis kearifal lokal dari ahli materi dan ahli media yang kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimum yang telah ditentukan. Hasil validasi kevalidan yang didapatkan kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi

kevalidan media wayang kartun. Setelah dilakukan validasi terhadap media wayang kartun pembelajaran maka selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan skala terbatas terhadap media wayang kartun dengan cara membagikan angket kepada guru untuk mengetahui nilai kepraktisan dari respon guru tersebut. Jika respon dari guru menyatakan bahwa angket tersebut praktis maka selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa dengan cara memaparkan materi keragaman budaya dan dikaitkan dengan produk media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo. Dalam hal ini, peneliti menyebarkan produk media wayang kartun pada guru dan siswa kelas IV SDN Sangari.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan menggunakan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang dilaksanakan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tipe 4D. Terdapat empat tahap pada penelitian ini yaitu pendefisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Erfan et al., 2020)

Pendefinisian (*Define*) terbagi menjadi tiga tahap yakni analisis kompetensi, analisis siswa dan analisis materi. Analisis kompetensi bertujuan untuk menelaah apa saja yang dikuasai oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis kompetensi dari menelaah kompetensi siswa yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas siswa masih banyak yang belum bisa membaca dengan lancar dan masih banyak siswa yang belum mengenal keragaman budaya sendiri. Analisis siswa yang dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, menarik, dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Seperti yang dikatakan oleh Rahmatih (2020) mengatakan bahwa belajar dari lingkungan yang ada disekitar membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih nyata dan asli, seperti nilai kearifan lokal. Sedangkan analisis materi merupakan analisis yang bertujuan untuk menentukan isi materi dari media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang dikembangkan dengan

menggunakan materi keragaman budaya.

Perancangan (*Disign*), tahap perancangan dilakukan dengan menyusun yang pertama perancangan materi bertujuan untuk mengenalkan tentang keragaman mbojo yang ada pada daerah siswa dengan menggunakan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo dengan materi keragaman budaya, sehingga keragaman budaya suku mbojo dikabupaten Bima terus dilestarikan atau diingatkan oleh siswa, serta perancangan kedua yakni perancangan produk bertujuan untuk memperkenalkan kepada siswa baju adat khas suku mbojo.

Pengembangan (*Development*).

Pada tahap yakni merupakan tahap dimana media yang telah dikembangkan akan divalidasikan oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan diantaranya ahli materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Khair (2021) yang menyatakan bahwa tahap pengembangan berupa merealisasikan bentuk media yang dikembangkan. Media yang sudah dikembangkan diuji kevalidan serta kepraktisannya. Hasil foto media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo.



Gambar 1. Media wayang kartun

Mulyatiningsih (2016) menjelaskan bahwa ditahap penyebaran dalam R&D tipe 4D dilakukan dengan sosialisasi produk melalui pendistribusian terbatas pada subjek penelitian dengan tujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang sudah dikembangkan. Produk yang disebarakan merupakan produk yang dinyatakan valid dan praktis (Panggabean, et al., 2020). Tahap penyerbarluasan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo hanya dapat dilakukan dalam skala kecil dengan mensosialisasikan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo kepada guru kelas IV SDN Sangari. Media tersebut kemudian diserahkan sebagai hasil dari tahap penyebaran yang dilakukan.

Hasil Validasi Kevalidan dan Kepraktisan Media Wayang Kartun

Berbasis Kearifan Lokal suku Mbojo

a. Hasil Kevalidan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo

Ghozali menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Hasil validasi kevalidan diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media (Musrifah Mardiani Sanaky, 2021). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan tujuan pembelajaran serta untuk mengetahui kekurangan yang ada pada materi media wayang kartun agar dapat diperbaiki dan akan menjadi referensi kedepannya. Berikut hasil validasi media oleh validator dosen ahli materi mata Pelajaran IPS yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian materi KD	22	24	91%	Sangat Valid
2	Kesesuaian perkembangan Siswa	8	8	100%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				91 %	Sangat Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa penilaiin dari dosen ahli materi pada aspek kesesuain materi KD memperoleh dengan nilai persentase sebesar 91%, aspek kesesuaian perkembangan siswa memperoleh dengan nilai presentase 100%. Dari hasil presentase dua aspek tersebut di peroleh rata- rata persentase sebesar 91% kategori Sangat Valid.

Validasi ahli media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo yang dikembangkan serta mengetahui kekurangan media wayang dari segi media agar dapat diperbaiki sehingga media wayang kartun dapat dikembangkan dengan maksimal. Berikut hasil validasi media oleh validator ahli media

yang disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Bentuk Media	15	16	93,75%	Sangat Valid
2	Kualitas Media	16	16	100%	Sangat Valid
3	Warna Media	8	8	100%	Sangat Valid
Rata-rata persentas				97,91%	Sangat Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa pada aspek bentuk media memperoleh nilai persentase 93,75%, aspek kualitas media memperoleh nilai persentase 100%, dan aspek fungsi media memperoleh nilai persentase 100%. Berdasarkan persentase dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,91% dengan kategori Sangat Valid. Sehingga dari validasi ahli media tidak memberikan saran atau masukan karena media yang diperoleh sudah cukup baik digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Kepraktisan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifal Lokal Suku Mbojo

Kepraktisan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo dapat di ketahui dengan melalui hasil isi angket guru dan siswa kelas IV Sangari. Data yang diperoleh berupa data kualitatif . Data kuantitatif yaitu data yang berupa angket yang telah di isi oleh guru atau siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar, sarandan pendapat yang didapatkan pada saat memvalidasi media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo. Untuk memperoleh hasil kepraktisan peneliti membagikan berupa angket yang harus diisi respon oleh guru. Pada penelitian ini dilakukan uji coba respon guru kelas IV SDN Sangari. Berikut hasil respon guru yang disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penyajian	10	12	83%	Sangat Praktis
2	isi materi	22	24	91%	Sangat Praktis
Rata-rata persentase				87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa aspek penyajian media yang terdiri dari 3 butir pernyataan memperoleh jumlah skor 10 dari skor maksimal 12 dengan nilai persentase 83%, aspek isi materi yang terdiri dari 7 butir pernyataan memperoleh jumlah skor 22 dari skor maksimal 24 dengan nilai persentase 91%. Dari hasil persentase dua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dengan kategori respon guru “Sangat Praktis” untuk digunakan.

Angket respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo. Kegiatan uji kelompok kecil ini bertujuan untuk menguji cobakan produk media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo kepada siswa dan melihat bagaimana respon atau tanggapan serta penilaian siswa sebagai pengguna terhadap media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo yang dikembangkan. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	213	240	89%	Sangat Praktis
2	Penggunaan Media	58	60	97%	Sangat Praktis
3	Kemanfaatan	292	330	88%	Sangat Praktis
Rata-rata persentase				91,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel 4.9 tentang hasil respon siswa dapat diketahui bahwa tampilan media yang terdiri dari 4 butir pernyataan diperoleh skor 213 dari skor maksimal yakni 240 dengan persentase 89%. Sedangkan dari aspek penggunaan media yang terdiri dari 1 item pernyataan diperoleh skor 58 dari skor maksimal yakni 60 dengan persentase 97%. Terakhir dari aspek kemanfaatan terdiri dari 5 item pernyataan diperoleh skor 292 dari skor maksimal 330 dengan persentase 88%. Berdasarkan skor dari ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,3% dengan kategori respon siswa Sangat Praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti pada penelitian ini menyebarkan produknya secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir hanya pada guru wali kelas iv dan peserta didik.

Kevalidan Produk Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo

Hasil penilaian oleh ahli materi mencakup 9 aspek, yaitu aspek relevansi meliputi, a) materi yang disajikan mencakup pengembangan dari materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD), b) materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran, c) materi yang tersampaikan melalui media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo, d) media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo dapat mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh, e) sistematikan materi yang disajikan sesuai dengan alur pikir siswa, f) materi yang termuat dalam media dikemas dengan menarik, g) materi yang terdapat pada media wayang kartun

berbasis kearifan lokal suku mbojo sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, h) kesesuaian media dengan materi dan kearifan lokal mbojo dan, h) materi pembelajaran pada media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo tidak mengandung unsur sara/porno. Validasi materi dan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo dilakukan oleh dosen ahli materi dengan menilai dua aspek yakni kesesuaian KD, dan Kesesuaian perkembangan siswa. Berdasarkan peparan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa kesesuaian materi KD memperoleh jumlah skor 22 dari skor maksimal 24 dengan nilai 91% dan kesesuaian dengan perkembangan siswa memperoleh skor 8 dari maksimal 8 dengan nilai persentase sebesar 100%. Dari hasil kedua aspek tersebut di peroleh nilai rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Valid. Hal ini sejalan dengan teori yang dinyatakan oleh Musfiqon (2012) bahwa media pembelajaran yang baik dan bagus adalah media yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Serta

sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muallimah, dkk., 2019 yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Serta pendapat dari Hasanah 2019, yang menjelaskan bahwa visual yang diberikan melalui media wayang mempermudah siswa memahami materi karena mereka cenderung lebih menyukai objek visual daripada harus membaca atau mendengarkan.

Hasil penilaian oleh ahli media ini dilakukan untuk menguji kevalidan media wayang kartun yang memuat 3 aspek yaitu aspek bentuk media, kualitas media dan warna media. Untuk aspek pertama bentuk media yang memuat 4 indikator yaitu, a) media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya, b) media yang digunakan bersih dan menarik, c) bentuk media yang digunakan adalah sejenis bentuk yang dikenali siswa atau tokoh suku mbojo dan, d) media yang digunakan tidak terlalu tebal dan mudah untuk digunakan siswa memperoleh persentase nilai

yakni 93,75% artinya layak untuk digunakan, aspek kedua kualitas media yang memuat 4 aspek yakni, a) media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan, b) media yang digunakan sesuai dengan KD, c) media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan dan, d) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, dari keempat indikator tersebut memperoleh persentase yakni 100% , aspek ketiga warna media yakni memuat 2 indikator yaitu, a) menggunakan warna yang cerah dan, b) warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat dari dua indikator tersebut memperoleh persentase yakni 100%.

Berdasarkan nilai rata-rata persentase yang diperoleh yakni 97,91% maka media wayang kartun berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan dapat dikatakan "Sangat valid". Sehingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Erfan (2020) bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat

meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat menjadi salah satu alternatif menghilangkan kebosanan di dalam kelas.

Kepraktisan Produk Media Wayang Kartun Berbasis Kearifal Loka Suku Mbojo

Agustyaningrum & Gusmania (2017) menjelaskan bahwa kepraktisan merupakan tingkat kemudahan media pembelajaran untuk digunakan oleh pengguna media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo yang udah dikembangkan tersebut. Oleh karena itu, indikator dalam menentukan kepraktisan suatu produk ialah aspek kemudahan dan aspek penyajian. Alwi et al. (2020) kemudahan merincikan aspek di atas yaitu aspek kemudahan penggunaan terdiri dari kesesuaian materi kesesuaian dengan perkembangan siswa yang digunakan dalam media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal suku mbojo dikembangkan.

Kepraktisan produk didapatkan hasil angket respon guru dan peserta didik yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil tersebut. Media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku mbojo yang diberikan kepada guru untuk dilihat kepraktisannya. Hasil kepraktisan yang didapatkan dari pendidik yaitu memperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Jannah (2018) juga menyebutkan kepraktisan produk dapat dilihat dari respon ahli praktis (guru) yang menyatakan sesuatu yang dikembangkan memang benar-benar dapat dikembangkan. Pendidik menyatakan bahwa media wayang kartu sudah valid digunakan tanpa adanya perbaikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku mbojo yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan dan dapat melatih peserta didik melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan secara nyata.

Hasil angket peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alwi (2020) yang mengungkapkan bahwa kepraktisan produk dapat dilihat dari respon siswa setelah menggunakan produk.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa produk media wayang kartun berbasis kearifal lokal suku Mbojo yang telah dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa: media yang dikembangkan sangat valid bagi dari segi materi maupun media. memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid dan ahli media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori valid, hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru sebesar 83% dengan kategori sangat praktis dan siswa diperoleh rata-rata 91.3% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hasanah, Khomsatun Amalia. 2019. Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*. Kotagede:Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Musfiqo, H. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. (S.Lamiran, Ed (Isd. Ed). Jakarta: pt. Prestasi Pustakaraya.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. diakses 12 Agustus 2023

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung Alfabeta

Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Jurnal :

Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Sainifik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10-21

Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan keefektifan modul geometri analitik ruang berbasis

konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3). 412-420

Erfan, M. dkk.(2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya.11(1)

Panggabean, N. H., Danis, A., & Nadriyah. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204-218.

Mualimah, Ana, Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi. (2019). “Pengembangan Kuis Interaktif NahWU Sebagai Media Pembelajaran Drill And Practice Pada Pembelajaran Nahwudi Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3). hlm 203-212.

Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley, (2021) “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah” *Jurnal Simetrik* 11(1), 432-439

Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243-249

Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan e-modul pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal*

Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(4),
2342-2350.

Jannah, R., Tahir, M., & Setiawan, H.
(2021). Pengembangan Media
Buku Bergambar Materi Menulis
Puisi Kelas IV SDN Jango
Tahun Pelajaran 2020/2021.
Jurnal Cahaya Mandalika ISSN
2721-4796 (online), 2(1), 14-25.