

## **PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUKU MBOJO UNTUK SISWA KELAS VI SDN INPRES RATO**

Muhammad Rizky Rahman<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>2</sup>, Muhammad Erfan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

Alamat e-mail : <sup>1</sup>rizkyrahmanmuhammad@gmail.com,

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the prototype of the "Wayang Kartun" (Cartoon Puppet) media based on the local wisdom of the Mbojo tribe for sixth-grade students at SDN Inpres Rato and to describe the validation and practicality of the "Wayang Kartun" media based on the local wisdom of the Mbojo tribe for these students. The novelty of this research lies in its specific focus on introducing the local wisdom of the Mbojo tribe in the form of the folk tale "Puteri La Hila" using the "Wayang Kartun" media. The research method employed is Research and Development (R&D) as proposed by Borg and Gall, with media validation analysis using Aiken's V. The findings show that the material validator achieved a score of 0.8, and the media validator achieved a score of 0.9, indicating that the media is highly valid. In small-scale trials, practicality was rated at 94.2%. Observer evaluation in the implementation trials was 88.75%, while large-scale practicality response results were 91.3%. The evaluation criteria for the "Wayang Kartun" media based on the local wisdom of the Mbojo tribe, derived from the implementation trials, demonstrate that the media is highly practical and suitable for use in learning activities.*

*Keywords: "Wayang Kartun" Media, Local Wisdom of the Mbojo Tribe*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prototipe media Wayang Kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo untuk siswa kelas VI SDN Inpres Rato, mendeskripsikan validasi dan kepraktisan media Wayang Kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo untuk siswa kelas VI SDN Inpres Rato. Kebaharuan penelitian ini yakni lebih spesifik memperkenalkan kearifan lokal suku Mbojo yaitu dalam bentuk cerita rakyat *Puteri La Hila* dengan menggunakan media wayang kartun. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) menurut Borg And Gall dengan analisis validasi media Aiken' V. Hasil penelitian yaitu validator materi mendapatkan nilai 0,8 dan validator media 0,9 menunjukkan media sangat valid. Penerapan skala kecil mendapatkan persentase kepraktisan 94,2%, penilaian observer pada uji penerapan 88,75%, dan hasil respons kepraktisan skala besar 91,3%. Kriteria penilaian media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo dari hasil uji penerapan menunjukkan bahwa media sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Wayang Kartun, Kearifan Lokal Suku Mbojo

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah rangkaian yang dapat mendorong

tumbuh kembangnya potensi manusia untuk menjadi lebih berkompeten dan memiliki kualitas (Qolbuani, Tahir, &

Rosyidah, 2022). Sehingga penting sekali negara mendukung dan menunjang terlaksananya pendidikan untuk tiap-tiap warga negaranya sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem nasional pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan situasi belajar dan kegiatan pembelajaran supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki terutama dalam hal kekuatan spiritual keagamaan, pengontrolan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Panggabean, Guslinda, & Kurniaman, 2022).

Pendidikan tidak jauh dari yang namanya kegiatan pembelajaran. Menurut Ariani (2022), Pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan interaksi peserta didik dengan lingkungannya, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran saat ini telah beralih dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Hal ini dapat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum merdeka mengarah pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Arah ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sekarang menitikberatkan pada penanaman nilai-nilai budaya terutama terkait dengan kandungan budaya lokal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa (Tahir, Sobri, Novitasari, & Fauzi, 2024).

Dalam kegiatan pembelajaran faktor yang terpenting yang perlu dipersiapkan oleh guru yaitu media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi yang dipelajari agar siswa dapat membangun pemahamannya dengan baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Menurut Falahuddin (dalam Erfan, et.al, 2020), Media pembelajaran merupakan bagian dari lima aspek penting yang wajib ada dalam proses pembelajaran selain tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara guru kelas VI SDN Inpres Rato pasca dilakukan ujian sumatif semester 2 memberikan informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan

sebelumnya di sekolah terkhusus untuk mata pelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran ekspositori, namun sesekali guru mengolaborasikannya dalam bentuk pengelompokan beberapa siswa. Akan tetapi meskipun telah dikelompokkan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi dengan ceramah yang disampaikan oleh guru sebagai bentuk penguatan materi dan hanya mengandalkan media seperti buku bacaan sebagai sarana belajar siswa.

Guru mengeluhkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan kebanyakan siswa terbatas berinteraksi dalam kegiatan belajar yang dilakukan, hal itu tampak ketika guru menjelaskan materi kebanyakan siswa menampakkan raut wajah yang bosan akan kegiatan pembelajaran yang dijalannya. Hal ini selaras dengan pandangan Payanti (2022), bahwa jika guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang berulang seperti buku bacaan dapat memicu kebosanan siswa dalam kegiatan belajarnya. Masalah ini dapat diatasi dengan cara menghadirkan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan dari siswa, searah dengan

pendapat Athifah (2022) bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran seharusnya dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif, mengembangkan keterampilan dengan kreatif, dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Dari hasil wawancara dengan siswa, memberikan informasi bahwa dalam kegiatan belajarnya dirasa memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Guru kebanyakan menyelenggarakan kegiatan belajar monoton yang tidak interaktif, sehingga membuat kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan menjadi tidak efektif.

Siswa memberikan informasi bahwa mereka menginginkan adanya media pembelajaran konkret yang bisa mereka lihat, dan rasakan terutama yang dapat mereka gunakan sendiri dalam proses belajarnya. Menurut Ninawati (2020), Pemanfaatan media konkret dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk terlibat dalam mempelajari berbagai hal terutama

dalam mengembangkan keterampilan berdasarkan bakat dan minatnya.

Dikarenakan guru hanya mengandalkan sarana belajar yang terbatas seperti buku bacaan dan kegiatan belajar yang monoton. Siswa kesulitan dalam mengungkapkan pemahaman ketika diberikan pertanyaan terkait teks fiksi dalam bentuk prosa terutama untuk mengetahui tokoh, penokohan, alur cerita, hingga amanat yang hanya mengandalkan teks atau narasi dalam buku paket atau bacaan. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran supaya siswa lebih memahami unsur-unsur yang ada pada teks fiksi dalam bentuk prosa, perlu adanya media pembelajaran yang mengandung unsur visual. Penggunaan media visual memiliki kelebihan dalam memudahkan dan mempercepat pemahaman siswa terkait pesan dari materi yang disampaikan, media ini dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga dapat membangkitkan daya tarik siswa terkait kegiatan belajar yang dilakukan (Gunayasa, Zain, Wardani, & Astria, 2021).

Menurut peneliti, alternatif solusi media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah ini adalah media wayang kartun. Media wayang kartun

memiliki keunggulan dalam menampilkan elemen visual yang menarik dan beragam, serta dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengungkapkan ide saat melakoni sebuah karakter tokoh (Anwar, 2023). Selain itu, penggunaan media wayang kartun memberikan nuansa pemahaman baru kepada siswa terkait dengan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia yang dapat dibuat dengan bahan sederhana yaitu kardus (Rizki, Tahir, & Istiningsih, 2023). Media wayang kartun dapat dimanfaatkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan memadukan unsur kebudayaan dan materi yang dipelajari oleh siswa. Adapun media wayang kartun yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo.

Adapun penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu Cahaya Rizki (2023) dengan judul "Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan", menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat layak dan baik digunakan sebagai

media pembelajaran untuk siswa kelas IV. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2024) dengan judul “Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Muatan Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN Sangari Kab. Bima” menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat valid digunakan dan praktis untuk diterapkan pada muatan pembelajaran IPS kelas IV.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di antaranya sama-sama meneliti pengembangan media wayang kartun dan memiliki kesamaan dengan penelitian pertama yaitu sama-sama menggunakan muatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Mengacu pada penelitian sebelumnya penelitian ini memiliki perbedaan dalam hal media yang dikembangkan menggunakan bahan kertas karton. Selain itu, penelitian ini lebih spesifik membahas tentang kearifan lokal suku mbojo dengan mengangkat cerita rakyat mbojo yaitu Puteri Lahila. Peneliti mengangkat cerita ini sebagai konten pada capaian pembelajaran bahasa Indonesia untuk

elemen menyimak, berbicara dan mempresentasikan, karena pada cerita ini siswa dapat mengetahui bagian dari kearifan lokal daerahnya dengan memadukan unsur visual dan praktik kontekstual dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa mampu memahami dan menganalisis, serta menyampaikan informasi secara lisan dengan tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai dengan kaidah dan konteks sesuai dengan fakta dan imajinasinya dalam bentuk prosa secara sistematis sesuai dengan tuntutan belajar siswa pada akhir fase C (CP & ATP Fase C, Kemendikbud). Cerita rakyat ini sengaja dikembangkan media pendukung seperti wayang dikarenakan media wayang dapat menjadi sarana dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas VI SDN Inpres Rato untuk berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran.

Media wayang kartun yang dipadukan dengan cerita rakyat Puteri Lahila yang ada di suku Mbojo sampai saat ini belum pernah dilakukan penelitian terkait konten tersebut. Oleh karena itu, Peneliti berinisiatif mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku

Untuk Siswa VI SDN Inpres Rato” dengan tujuan untuk menciptakan inovasi media dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk kearifan lokal suku Mbojo..

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (Research and Development). Menurut Borg and Gall (dalam Helaluddin, 2020) menguraikan bahwa Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan validasi produk. Sugiono (dalam Helaluddin, 2020) memberikan gagasan bahwa penelitian dan pengembangan adalah salah satu jenis metode penelitian yang dapat digunakan dalam menghasilkan produk tertentu yang diuji keefektifan pada penerapannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall (1979), Menurut Assyauqi (2020) model pengembangan Borg and Gall terdiri dari beberapa langkah yaitu: Research and Information collection (studi pendahuluan) , Planning (merencanakan penelitian), Develop Preliminary form of Product (pengembangan desain), Preliminary

Field Testing, Main Product Revision (revisi hasil uji lapangan terbatas), Main Field Testing, Operational Product Revision (revisi hasil uji lapangan lebih luas), Operational Field Testing (uji kelayakan), Final Product Revision (revisi final hasil uji kelayakan) , and Dissemination and Implementation (desimasi dan implementasi produk akhir). Dalam penelitian ini karena faktor keterbatasan biaya dan pengembangan, peneliti menyederhanakan tahapan penelitian menjadi delapan tahapan. Mengingat jika penelitian dilakukan sepuluh tahapan memerlukan biaya yang besar, peneliti mengharapkan penelitian pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau. Penelitian ini dilakukan dikelas VI SDN Inpres Rato, Desa Rato, Kecamatan Bolo, Kabupaten Bima. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Inpres Rato. Objek Penelitian ini adalah media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo untuk muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Teknik analisis data pada

penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini mencakup beberapa aspek yaitu:

#### **Perancangan Produk**

Dalam tahap ini peneliti melakukan tiga hal pokok yaitu:

Pertama, Studi pendahuluan di dasarkan pada latar belakang masalah pada saat peneliti melakukan observasi di kelas VI SDN Inpres Rato dalam rangka mengumpulkan data terkait dengan proses belajar di kelas, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas sebagai praktisi pendidikan diketahui bahwa guru kurang maksimal dalam mengembangkan inovasi penerapan media yang interaktif bagi siswa sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang interaktif dan selain dari itu siswa tidak memiliki ketertarikan dalam proses pembelajarannya dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan monoton tanpa melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (dalam Istiningasih, 2021), bahwa media pembelajaran dapat diimplementasikan sebagai alat

penyalur pesan yang membangkitkan respon atau perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kedua, tahap perencanaan peneliti merancang perencanaan produk penelitian untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada capaian pembelajaran elemen menyimak dan berbicara pada peserta didik kelas VI SDN Inpres Rato. Sebagai langkah konkret untuk mengatasi masalah dari hasil studi pendahuluan, peneliti berencana untuk merancang dan mengembangkan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo. Agar siswa tidak hanya difokuskan pada demonstrasi produk visual, peneliti memadukan unsur kearifan lokal suku mbojo yaitu cerita rakyat suku Mbojo Carita Puteri La Hila yang berkembang pada masyarakat Mbojo pada umumnya. Tujuan dipadukannya kearifan lokal suku Mbojo dengan materi Bahasa Indonesia yaitu dengan mengharapkan bahwa produk media wayang kartun dapat membangun sikap profil pelajar Pancasila yaitu Berkebhinekaan Global. Hal ini sesuai

dengan menurut Pingge (dalam Sari, 2022), bahwa dalam kompetensi Berkebhinekaan Global dapat dikembangkan dengan pengenalan kearifan lokal. Kearifan lokal dapat menjadi syarat dalam pembentukan pendidikan karakter dengan mengajarkan peserta didik untuk mengenal hal konkret yang terjadi untuk memperbaiki perilaku sesuai dengan norma kehidupan sehari-hari.

Selain dari itu peneliti pada tahap ini menyiapkan alat dan bahan seperti, pisau, gunting, kuas, pensil, kertas karton board, bambu, cutton bad, cat air, dan lem double tipe.

Ketiga, Pada tahap desain peneliti selanjutnya melakukan pembuatan produk wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo dengan melakukan desain konsep gambar produk sekaligus pewarnaan produk, serta merangkai gambar wayang menjadi sebuah wayang. Selanjutnya peneliti membuat buku pedoman penggunaan media agar mempermudah peserta didik dalam mengimplementasikan media dalam proses pembelajaran.



**Gambar 1 Tokoh Wayang**

### **Uji Validasi**

Uji validasi produk media wayang kartun dilakukan dengan validitas aiken's menggunakan dua validator media dan dua validator materi.

**Tabel 1 Hasil Uji Validasi Materi**

| No    | Butir Soal | Hasil Validitas | Ket |
|-------|------------|-----------------|-----|
| 1.    | 1          | 0,8             | SV  |
| 2.    | 2          | 0,8             | SV  |
| 3.    | 3          | 1               | SV  |
| 4.    | 4          | 0,8             | SV  |
| 5.    | 5          | 1               | SV  |
| 6.    | 6          | 1               | SV  |
| 7.    | 7          | 1               | SV  |
| 8.    | 8          | 0,8             | SV  |
| 9.    | 9          | 0,8             | SV  |
| Total |            | 0,9             | SV  |

Hasil uji validasi materi dilakukan oleh ahli materi microteaching dan ahli materi kearifan lokal pada produk media wayang kartun Validasi kelayakan materi dan isi materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan materi yang dimuat dalam media wayang kartun. Validasi materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian sesuai dengan butir pada setiap indikator yang telah ditentukan menggunakan analisis Aiken V. Sehingga dapat disimpulkan dari data di atas, hasil Validasi yang diperoleh menunjukkan nilai 0,9 dengan kriteria Aiken V sangat valid dengan dilihat pada sisi kesuain dengan CP dan TP, keakuratan dan kemukhtahiran materi, serta kesuaian dengan perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosa

(2023), pemilihan media yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar dan minat peserta didik melalui ketertarikan mudahnya penggunaan media pembelajaran sehingga materi yang dipelajari mudah untuk dipahami.

**Tabel 2 Hasil Uji Validasi Media**

| No    | Aspek Penilaian | Butir Soal | Hasil Validitas | Ket |
|-------|-----------------|------------|-----------------|-----|
| 1     | Bentuk Media    | 1          | 0,8             | SV  |
|       |                 | 2          | 0,8             | SV  |
|       |                 | 3          | 1               | SV  |
|       |                 | 4          | 0,8             | SV  |
| 2     | Kualitas Media  | 5          | 1               | SV  |
|       |                 | 6          | 1               | SV  |
|       |                 | 7          | 1               | SV  |
|       |                 | 8          | 0,8             | SV  |
| 3     | Warna Media     | 9          | 0,6             | V   |
|       |                 | 10         | 0,8             | SV  |
| Total |                 | 1-10       | 0,8             | SV  |

Uji validasi media wayang kartun berdasarkan formula Aiken V untuk uji media oleh ahli didapatkan hasil 0,8 menunjukkan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo sangat valid sehingga sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan kategori nilai pada analisis Aiken V dilihat pada sisi aspek bentuk media, kualitas media, dan warna media. Seperti yang dinyatakan oleh Erfan (2020), bahwa media pembelajaran dikatakan

memiliki kualitas baik bukan hanya dari sisi dapat memotivasi dan meningkatkan kesadaran belajar peserta didik secara mandiri, melainkan juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membuat siswa nyaman dan tidak bos saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Dari hasil uji validasi media didapatkan revisi pada bagian materi, yaitu saran untuk menambahkan materi teks fiksi sebagai pengantar pada saat memulai kegiatan pembelajaran pada modul ajar serta mengganti model pembelajaran demonstrasi dengan model pembelajaran kontekstual agar sesuai dengan penerapan media wayang kartun yang memberikan pengalaman belajar konkret bagi peserta didik pada materi prosa cerita rakyat kelas VI SDN Inpres Rato.

### **Uji Penerapan**

Uji penerapan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media wayang kartun. Sesuai dengan pendapat Agustin (2020), bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien apabila peserta didik menunjukkan dominasi keterlibatan secara aktif selama implementasi kegiatan pembelajaran

berlangsung. Pada penerapan media wayang kartun, peserta didik diberikan tugas yang berbeda-beda. Satu orang sebagai dalang dan 4 orang lainnya sebagai pemain wayang.

Adapun beberapa tahap uji penerapan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo, diantaranya :

Pertama, tahap uji coba skala kecil yaitu melakukan uji coba kepraktisan media pada 6 sampel peserta didik kelas VI SDN Inpres Rato.

**Tabel 3 Hasil Uji Coba Skala Kecil**

| No                   | Aspek Penilaian  | $\sum X$ Per aspek | Hasil Skor | Ket.           |
|----------------------|------------------|--------------------|------------|----------------|
| 1.                   | Tampilan Media   | 90                 | 93,7%      | Sangat Praktis |
| 2.                   | Penggunaan Media | 23                 | 95,8%      | Sangat Praktis |
| 3.                   | Kemanfaatan      | 112                | 93%        | Sangat Praktis |
| Rata-rata persentase |                  |                    | 94,2%      | Sangat Praktis |

Berdasarkan skor dari ketiga aspek untuk uji coba skala kecil media wayang kartun berbasis kearifan lokal Mbojo diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,2% dengan kategori respons peserta didik sangat praktis sesuai dengan kriteria uji kepraktisan

media. Setelah diketahui kepraktisan dan memperhatikan saran dari peserta didik untuk memperbaiki penggunaan intonasi saat mendalangi wayang, peneliti kemudian melakukan uji penerapan skala besar.

Kedua, uji penerapan skala besar terhadap guru. Guru dijadikan observer saat peneliti melakukan penerapan uji penerapan media di kelas VI SDN Inpres Rato.

**Tabel 4 Hasil Uji Penerapan pada Guru**

| No                   | Aspek Penilaian  | $\Sigma X$ Per aspek | Hasil Skor | Ket.           |
|----------------------|------------------|----------------------|------------|----------------|
| 1.                   | Tampilan Media   | 330                  | 93,7%      | Sangat Praktis |
| 2.                   | Penggunaan Media | 82                   | 93,2%      | Sangat Praktis |
| 3.                   | Kemanfaatan      | 409                  | 92,9%      | Sangat Praktis |
| Rata-rata persentase |                  |                      | 93,3%      |                |

Hasil angket uji penerapan pada guru kelas yang menjadi observer pada penerapan produk media wayang kartun dari kedua aspek penilaian didapatkan skor persentase 88,7% dengan kategori respon guru sangat praktis sesuai dengan kriteria uji kepraktisan media.

Ketiga, tahap penelitian ini dilakukan bersamaan dengan uji penerapan skala besar pada guru yaitu peneliti membagikan angket

terkait dengan repons peserta didik dari hasil penerapan media untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

**Tabel 5 Hasil Uji Penerapan Skala Besar pada Peserta Didik**

| No                   | Aspek Penilaian     | $\Sigma X$ Per aspek | Hasil Skor | Ket.           |
|----------------------|---------------------|----------------------|------------|----------------|
| 1.                   | Kelayakan Penyajian | 14                   | 87,5%      | Sangat Praktis |
| 2.                   | Kelayakan Media     | 18                   | 90%        | Sangat Praktis |
| Rata-rata persentase |                     |                      | 88,7%      | Sangat Praktis |

Hasil angket uji penerapan skala besar pada peserta didik kelas VI SDN Inpres Rato didapatkan hasil respons peserta didik dari ketiga aspek penilaian yaitu dengan rata-rata skor persentase sebesar 93,3% dengan kategori respon peserta didik sangat praktis sesuai dengan kriteria uji kepraktisan media.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk diterapkan pada siswa kelas VI SDN Inpres Rato. Media kemudian akan dilakukan desiminasi kepada sekolah untuk dijadikan penunjang kegiatan pembelajaran di kelas VI materi cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bentuk penguatan pemahaman

kearifan lokal bagi peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Suharman (2021), bahwa dengan melakukan penerapan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan kepada peserta didik dapat membuat mereka lebih mudah dalam menginternalisasi pengetahuan dan nilai-nilai positif yang terkandung pada kearifan lokal masyarakat setempat.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa uji validasi ahli media menggunakan formula aiken' V diperoleh nilai 0,9 dan untuk ahli materi diperoleh nilai 0,8, hasil tersebut menunjukkan media dan materi yang dikembangkan sangat valid untuk diterapkan. Selain itu, dari hasil uji penerapan skala kecil mendapatkan rata-rata persentase 94,2% menunjukkan bahwa media sangat praktis untuk diterapkan. Kemudian dilakukan uji skala besar mendapatkan rata-rata persentase skor dari observer/guru yaitu 88,75% dan hasil respon peserta didik dengan rata-rata presentase sebesar 91,3%, dengan demikian dapat diketahui bahwa produk media wayang kartun

berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk diterapkan pada siswa kelas VI SDN Inpres Rato. Diharapkan setelah dilakukan penelitian ini guru dapat memiliki motivasi untuk mengimplementasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga kegiatan belajar bisa terjadi secara interaktif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2020). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD . *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176.
- Anwar, A., S., Irfansyah, I., Sulistyningtyas, T. (2023). Perancangan Adaptasi "Gaya Stilasi" Tokoh Wayang Kulit Untuk Pemanfaatan Pada Virtual Reality (Studi kasus: Tokoh Rahwana). *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 26(1), 47-56.
- Ariani , N., Masruro, Z., Saragih, S., Hasibuan, R., Simamora, S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Assyauqi, M. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate*, 1-4.
- Athifah, N., Zain, M., & Ermiana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research* 1(2), 187-195.

- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Fitriani. (2024). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Muatan Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN Sangari Kab.Bima. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (hal. 67-71). Mataram: Universitas Mataram.
- Gunayasa, I., Zain, M., Wardani, K., & Astria, F. (2021). Penyuluhan Tentang Pengembangan Literasi Baca dan Numerasi Melalui Media Pop-Up Box di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Praya Lombok Tengah. *JURNAL INTERAKTIF: Warta Pengabdian Pendidikan* 1(2), 1-10.
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. (2020). *Penelitian & Pengembangan : Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio* 8(3), 893-898.
- Panggabean, M., Guslinda, & Kurniawan, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 197-209.
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *SANDIBAHASA (Seminal Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)* 1(1), 464-475.
- Qolbuani, L., Tahir, M., & Rosyidah, A. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Kelas V SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2342-2350.
- Rizki, C., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 240-246.
- Rosa, D., Suastra, W., I., & Sariyasa (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443-450.
- Suharman, Y., Sejati, P., S., & Pratama, A., D. (2019). Peningkatan Pengetahuan Tentang Pembangunan Berkelanjutan Menggunakan Media Cerita Bergambar Di Tingkat Sekolah Dasar. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1232-1239.
- Tahir, M., Sobri, M., Novitasari, S., & Fauzi, A. (2024). Analisis Implementasi Program Sabtu Budaya Di Sekolah Dasar Kota Mataram Terhadap Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(2), 15511-15527.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.

*Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,  
2(1), 23-27.*