

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai pada abad ke-21 (Chasanah, dkk., 2020; Chung, dkk., 2016; Triling & Fadel, 2009). Pada dasarnya komunikasi merupakan suatu proses interaksi ataupun hubungan timbal balik antar individu dengan tujuan mengirim atau menerima pesan (Handayani, dkk., 2021). Keterampilan komunikasi penting dikuasai karena sangat diperlukan dalam kehidupan, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, ataupun pada dunia kerja nantinya (Kuraesin, dkk., 2020). Bagi siswa SD, keterampilan komunikasi akan membantu mencapai keberhasilan belajar dan membantu proses interaksi dengan lingkungan sekitar (Arviani & Fajriyah, 2018).

Keterampilan komunikasi memiliki kaitan yang erat dengan kegiatan pembelajaran (Putri & Arsil, 2020). Hal tersebut dikarenakan, dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi dan komunikasi yang intensif antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa lainnya. Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran berperan untuk berbagi ide, gagasan, pikiran, pengetahuan, dan pemahaman (Chung, dkk., 2016). Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung efektif tanpa adanya interaksi dan komunikasi di dalamnya. Apabila siswa memiliki keterampilan komunikasi yang baik, mereka akan terlihat

lebih gembira, bahagia, dan sukses dalam kegiatan akademik (Anderson, 2018). Sebaliknya, keterampilan komunikasi yang rendah memberikan dampak signifikan dalam kemampuan siswa menjalin interaksi dan hubungan, sehingga berakibat pada rendahnya pencapaian prestasi akademik.

Mengingat keterampilan komunikasi memiliki peranan yang cukup penting bagi siswa, maka sudah sepatutnya keterampilan komunikasi tersebut mulai ditanamkan sejak dini. Namun sayangnya, masih terdapat beberapa kendala ataupun permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi siswa. Salah satunya yaitu keterampilan komunikasi siswa SD cenderung rendah (Nejawati, 2017; Rianingsih, dkk., 2019). Hal itu disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan tidak membiasakan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan pendekatan *teacher center* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru lebih banyak memberikan konsep berupa hafalan dan siswa mencatat penjelasan guru dengan apa adanya (Fitriah, dkk., 2020; Rianingsih, dkk., 2019; Rizki & Sari, 2021). Selain itu, dalam proses pembelajaran di SD, hanya sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan (Arviani & Fajriyah, 2018). Siswa juga terkadang kesulitan dalam mengungkapkan ide ataupun gagasannya di dalam kelas, serta siswa cenderung menggunakan bahasa yang kasar saat berkomunikasi bersama teman-temannya (Akmal, 2019).

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jember, khususnya pada kelas IV. Hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 September 2021 menunjukkan hasil bahwa, guru lebih dominan menggunakan metode

ceramah dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa alasan yang menjadi penyebab guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yaitu keterbatasan sarana prasarana di sekolah, keterbatasan waktu dalam menyalurkan materi pembelajaran sehingga mengharuskan guru menyalurkan materi secara langsung kepada siswa, serta masih minimnya kegiatan pengembangan kompetensi guru berkaitan dengan penggunaan metode, model, ataupun media pembelajaran inovatif. Guru mengungkapkan, saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, siswa cenderung bosan dan pasif di kelas. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa yang aktif bertanya dan berani mengungkapkan gagasan hanya beberapa orang saja. Bahkan, siswa hanya berani mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan gagasan apabila diberikan dorongan oleh guru.

Penggunaan metode ceramah dan pendekatan *teacher center* secara terus menerus, akan menyebabkan siswa tidak fokus mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, serta kurang adanya interaksi antara siswa dengan guru, ataupun siswa satu dengan siswa lainnya (Dewi, 2020). Proses pembelajaran di SD yang berpusat pada guru tersebut akan berakibat pada rendahnya keterampilan komunikasi siswa (Dewi, 2020; Fitriah, dkk., 2020; Rizki & Sari, 2021). Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi tersebut harus segera dicarikan jalan keluar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Permana, 2015; Saputra, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang digunakan untuk mendukung pembelajaran berbicara dan

komunikasi, serta sangat berpengaruh dalam pencapaian prestasi belajar siswa di sekolah (Maharani, 2016).

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sejatinya dapat memanfaatkan unsur budaya yang ada di suatu daerah (Darihastining, dkk. 2020; Kumala dan Setiawan, 2019; Oktavianti dan Ratnasari, 2018). Terlebih lagi negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan budaya, tradisi, dan sumber daya alam yang begitu melimpah. Kekayaan-kekayaan tersebut sudah sepatutnya dimanfaatkan dalam pengembangan bidang pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Akulturasi antara pembelajaran dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal tersebut disebut dengan istilah etnopedagogi (Oktavianti & Ratnasari, 2018).

Pemanfaatan budaya dalam kegiatan pembelajaran sangatlah dianjurkan, dan tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, Ayat 16, yang menyebutkan bahwa pendidikan berbasis masyarakat merupakan penyelenggaraan pendidikan yang mengacu pada kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan diri, oleh, dan untuk masyarakat (Pingge, 2017). Selain itu, saat ini kompetensi yang penting dimiliki oleh siswa adalah literasi budaya, karena budaya merupakan jembatan yang menghubungkan pengetahuan akademik, kebudayaan, dan lingkungan siswa (Riastini, dkk., 2020). Pendidikan berbasis budaya di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Karakter yang dimaksud antara lain percaya diri, mandiri, kreatif,

berwawasan kebangsaan, cinta tanah air, dan bersahabat (Dwiningrum, 2018). Uraian-uraian tersebut jelas menyebutkan bahwa proses pendidikan khususnya di Indonesia, tidak hanya mewujudkan siswa yang cerdas semata, namun juga siswa yang berkarakter, serta cinta dengan tanah airnya yang tercermin melalui sikap cinta terhadap budayanya sendiri. Pemanfaatan unsur budaya dan kearifan lokal sebagai media pembelajaran memiliki nilai lebih tersendiri. Selain membantu menstimulasi hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, juga akan menanamkan kecintaan anak pada budaya daerahnya (Darihastining, dkk., 2020).

Namun amat disayangkan, harapan tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan. Kekayaan budaya yang ada sangat jarang digunakan sebagai media pembelajaran di SD, termasuk media pembelajaran untuk keterampilan komunikasi. Pembelajaran di sekolah selama ini kurang memperhatikan aspek potensi lokal Indonesia, seperti sumber daya alam, manusia, teknologi, dan budaya (Ginting, 2018). Hasil serupa ditemukan pula oleh Nabila (2021), yang mengungkapkan bahwa guru SD cenderung belum menerapkan pembelajaran yang melibatkan budaya ataupun kearifan lokal. Pembelajaran dengan pelibatan budaya untuk menunjang keterampilan abad ke-21 masih belum dilakukan dengan optimal pada seluruh jenjang pendidikan, termasuk di SD (Riastini, dkk., 2020). Salah satu penyebabnya adalah masih minimnya kompetensi guru, terutama pada aspek pengetahuan dan keterampilan (Riastini, dkk., 2020). Hal tersebut juga terjadi di SD Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jember. Hasil wawancara menunjukkan bahwa, guru tidak pernah menggunakan budaya atau kearifan lokal sebagai media pembelajaran

yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru telah berupaya mengenalkan budaya Indonesia di awal kegiatan pembelajaran, namun belum mengintegrasikannya dengan muatan pembelajaran.

Salah satu kekayaan budaya yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat digunakan untuk mengasah keterampilan komunikasi adalah wayang. Wayang merupakan hasil karya warisan yang mengandung banyak nilai positif, baik tercermin pada karakter, tokoh, cerita, ataupun unsur lainnya (Zafira & Artharina, 2017). Budaya wayang berkembang mengikuti zaman sebagai media penerangan atau dakwah, media pendidikan, media pemahaman filsafat, dan media hiburan bagi masyarakat (Mukholifah, dkk. 2020). Dari pemaparan tersebut, jelas disampaikan bahwa wayang dapat digunakan sebagai media pendidikan. Media wayang dapat digunakan untuk menjelaskan beragam materi pelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan komunikasi siswa (Reffiane & Mazidati, 2016).

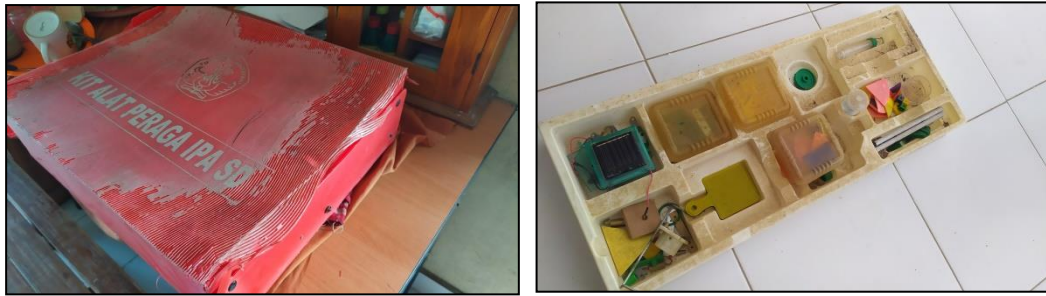
Pembuatan media wayang dapat mengambil karakter hewan dan cerita yang berkaitan dengan hewan atau disebut dengan cerita fabel (Wardani & Widiyastuti, 2015). Cerita fabel juga memiliki hubungan yang cukup erat dengan kehidupan siswa, karena sedari kecil siswa sudah sering mendengar cerita dengan karakter hewan. Wayang dan fabel tersebut dapat dikemas menjadi satu kesatuan untuk menunjang pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi siswa di SD.

Wayang dan fabel dapat integrasikan ke dalam bentuk Komponen Instrumen Terpadu (KIT). Menurut Rapi, dkk. (2020), KIT merupakan perangkat yang digunakan untuk mendemonstrasikan suatu hal yang terdapat dalam suatu

kotak/peti. KIT merupakan seperangkat alat-alat, bahan, alat peraga, model, atau komponen yang dirancang khusus serta dikemas ke dalam kotak untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rahmah, 2019). Dengan adanya KIT pada kegiatan pembelajaran, diyakini dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, karena siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sayangnya, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang ada lebih banyak mengarah pada media berbasis digital. Media pembelajaran KIT jarang dikembangkan. Berkaitan dengan media pembelajaran, hasil observasi di SD menunjukkan bahwa, ketersediaan media pembelajaran terbatas pada torso anggota tubuh manusia, model tata surya, model bangun ruang, peta, papan membaca permulaan dan KIT percobaan. Untuk keterampilan komunikasi, media pembelajaran masih terbatas pada buku ajar, media gambar, dan audio visual saja. Belum ada media pembelajaran KIT berbasis budaya untuk melatih keterampilan komunikasi siswa. Media pembelajaran yang ditemui di SD Gugus 1 Airlangga juga cenderung sudah usang dan tampilannya kurang menarik, contohnya adalah KIT percobaan. Hal itu disebabkan karena guru kesulitan menggunakan media KIT percobaan dan tidak terbiasa menggunakannya, sehingga media KIT percobaan hanya dipajang di perpustakaan (Angreni & Sari, 2017; Wahyu, dkk., 2020; Wirawan, dkk., 2021). Menurut penuturan guru, media pembelajaran KIT percobaan yang ada di sekolah jarang diminati oleh siswa, hal tersebut disebabkan karena tampilannya yang kurang menarik, serta petunjuk penggunaannya yang terkesan cukup rumit. Selain itu, komponen-komponen dalam media KIT percobaan terlalu kompleks, sehingga sulit digunakan guru dalam pembelajaran

Kurikulum 2013 yang memadukan beragam mata pelajaran ke dalam tema tertentu.



Gambar 1.1
Kondisi Media KIT Percobaan di SD Gugus 1 Airlangga
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Problematika rendahnya keterampilan komunikasi siswa, guru belum mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di dalam kelas, kurangnya pemanfaatan budaya sebagai media pembelajaran, dan terbatasnya media pembelajaran komunikasi perlu segera diatasi. Apabila dibiarkan begitu saja, problematika tersebut akan berdampak negatif pada diri siswa. Dampak tersebut diantaranya: (1) ketidakmampuan siswa dalam bertanya, berinteraksi, serta menyampaikan ide atau gagasan akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa, (2) generasi muda secara perlahan akan meninggalkan nilai-nilai luhur budaya dan kearifan lokal di Indonesia, serta (3) pembelajaran akan menjadi monoton karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan mengakibatkan motivasi belajar dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran rendah.

Untuk itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media KIT wayang fabel, yang selanjutnya disebut sebagai media KIT *WALEK*. Istilah KIT *WALEK* berasal dari kata wayang fabel, yang terbuat dari kertas. Media KIT *WALEK* akan memfasilitasi siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan komunikasi,

memberikan pemahaman budaya Indonesia, dan menunjang proses pembelajaran kelas IV SD.

Pemilihan kelas IV sebagai sasaran dalam penelitian mengacu pada permasalahan yang ditemukan pada guru beserta siswa di kelas IV, SD Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jember. Selain itu, terdapat teori yang mengemukakan bahwa siswa kelas IV merupakan fase awal siswa berada pada kelas tinggi, atau peralihan dari kelas rendah menuju kelas tinggi, dengan kemampuan fisik, sosial, emosional, dan intelektual yang sudah berkembang, namun masih perlu diberikan penekanan pada aspek-aspek tertentu. Siswa pada kelas tinggi telah memiliki kemampuan reaksi yang cepat, koordinasi otot yang telah berkembang sempurna, gemar bergerak dan bermain, serta telah memiliki kemampuan pemusatan pikiran yang sudah cukup baik (Sabani, 2019).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

1. Keterampilan komunikasi siswa SD cenderung rendah.
2. Pembelajaran yang biasa dilaksanakan cenderung menggunakan metode ceramah atau menggunakan pendekatan *teacher center*.
3. Dalam kegiatan pembelajaran, hanya sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan.
4. Siswa menggunakan bahasa yang kasar saat berkomunikasi bersama siswa lainnya.
5. Interaksi siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan guru belum optimal.
6. Rendahnya pelibatan budaya Indonesia sebagai media pembelajaran.

7. Pengembangan media KIT jarang dilakukan.
8. Media untuk keterampilan komunikasi sangat terbatas.
9. Belum ditemukannya media untuk keterampilan komunikasi yang memadukan unsur budaya ke dalam KIT.
10. Media pembelajaran yang tersedia di SD sangat terbatas.
11. Media KIT percobaan di SD kondisinya sudah usang dan kurang menarik bagi siswa.
12. Komponen-komponen KIT percobaan terlalu kompleks dan cukup sulit digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) keterampilan komunikasi siswa SD cenderung rendah, dan (2) belum ditemukannya media untuk keterampilan komunikasi yang memadukan unsur budaya ke dalam komponen instrumen terpadu (KIT). Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan komunikasi siswa kelas IV dengan berbasis budaya wayang dan fabel yang selanjutnya disebut sebagai media KIT *WALEK*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *prototype* media KIT *WALEK*?

2. Bagaimanakah validitas isi media KIT *WALEK*?
3. Bagaimanakah respon guru terhadap media KIT *WALEK*?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap media KIT *WALEK*?
5. Bagaimanakah efektivitas media KIT *WALEK* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *prototype* media KIT *WALEK*.
2. Untuk menganalisis validitas isi media KIT *WALEK*.
3. Untuk menganalisis respon guru terhadap media KIT *WALEK*.
4. Untuk menganalisis respon siswa terhadap media KIT *WALEK*.
5. Untuk menganalisis efektivitas media KIT *WALEK* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan komunikasi berbasis budaya di SD.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, membantu memberikan pemahaman budaya dan stimulasi dalam keterampilan komunikasi, sehingga berpengaruh pada hasil belajar pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu, membantu guru dalam menyalurkan pesan (materi pembelajaran) kepada siswa secara inovatif, membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan memberikan pemahaman kepada guru bahwa, unsur budaya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu menjadi bahan acuan atau kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media KIT *WALEK* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya ke dalam sebuah media pembelajaran untuk keterampilan komunikasi siswa SD. Istilah KIT *WALEK* berasal dari kata wayang fabel, yang terbuat dari kertas. Kertas yang digunakan sebagai bahan dasar penggunaan wayang fabel berjenis *art paper*. Media ini dapat dimanipulasi oleh siswa, dan mendukung pembelajaran klasikal oleh guru. Keunggulan media ini antara lain: (1) media KIT *WALEK* memiliki bentuk yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan, (2) media KIT *WALEK* mudah

digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) media KIT *WALEK* mengandung perpaduan grafis, animasi, budaya, dan warna yang menarik perhatian siswa.

Media KIT *WALEK* berupa kotak sebagai wadah utama, yang mewadahi petunjuk penggunaan, wayang dengan beragam karakter fabel, dan buku cerita fabel. Rincian komposisi produk yaitu sebagai berikut.

1. Kotak/wadah utama

Kotak/wadah utama media KIT *WALEK* terbuat dari bahan karton tebal dengan ukuran 50 cm x 30 cm x 5 cm. Pada kotak/wadah utama tercantum nama media, muatan materi pelajaran, sasaran pengguna, serta animasi-animasi yang berkaitan dengan topik.

2. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan memuat petunjuk serta tahapan-tahapan yang dilalui siswa saat menggunakan media KIT *WALEK*. Petunjuk penggunaan ini terbuat dari kertas *art paper* dengan ukuran A4 (21 x 29,7 cm).

3. Karakter wayang fabel

Karakter wayang fabel terbuat dari kertas *art paper* tebal, dengan gagang wayang terbuat dari bambu yang telah dihaluskan.

4. Buku cerita fabel

Buku cerita fabel terbuat dari *art paper* dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm). Cerita fabel yang terdapat dalam buku bersifat baru ataupun memodifikasi cerita-cerita fabel yang telah ada sebelumnya. Pada buku cerita fabel akan mengaitkan cerita dengan muatan mata pelajaran pada Tema 8. Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang wajib dikuasai pada abad ke-21 (Chasanah, dkk., 2020; Chung, dkk., 2016; Triling & Fadel, 2009). Keterampilan komunikasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Maharani, 2016). Media pembelajaran yang dimaksud dapat memanfaatkan unsur budaya atau potensi yang ada di suatu daerah. Tujuan memanfaatkan budaya sebagai media pembelajaran adalah menanamkan literasi budaya pada diri siswa (Riastini, 2020). Serta, budaya tersebut merupakan jembatan penghubung antara pengetahuan akademik, kebudayaan, dan lingkungan siswa (Riastini, 2020). Oleh karenanya pengembangan media KIT WALEK sangat penting dilakukan. Media KIT WALEK akan melatih siswa dalam berkomunikasi, membantu guru dalam menyalurkan materi kepada siswa, menanamkan rasa cinta budaya dalam diri siswa, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media KIT WALEK yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa ketertarikan dengan sesuatu hal yang baru.
2. Siswa kelas IV Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana telah menguasai keterampilan membaca.
3. Media pembelajaran KIT diyakini dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif.

4. Integrasi antara media pembelajaran KIT dengan wayang fabel diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan keefektifan pembelajaran di dalam kelas, serta secara tidak langsung memberikan pemahaman mengenai budaya, dan menanamkan rasa cinta budaya pada diri siswa.
5. Bermain wayang dengan cerita fabel diyakini dapat melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media KIT *WALEK*, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media KIT *WALEK* mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas IV SD di Gugus 1 Airlangga, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jember. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam satu gugus tersebut, atau guru dan siswa di tempat lain dengan karakteristik yang sama.
2. Materi yang dikaitkan pada media KIT *WALEK* terbatas pada Tema 8. Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV.
3. Pengujian keefektifan media KIT *WALEK* hanya dilakukan pada satu kelas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran,

bahan ajar, dan sebagainya) dan memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.

2. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
3. KIT *WALEK* merupakan bahasa istilah yang berasal dari kata wayang fabel, yang terbuat dari kertas.
4. KIT *WALEK* merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam satu wadah serta mengintegrasikan wayang dan fabel. Komponen-komponen dalam KIT *WALEK* merujuk pada wayang hewan dan cerita fabel.
5. Fabel adalah cerita fiksi yang menceritakan kehidupan hewan dengan sebagian besar karakternya adalah hewan.

