

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTON
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS III SD NO 2 TIBUBENENG
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

Paulus Pati Badin

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk Media Wayang Karton. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III dan (2) mengetahui validitas Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan diantaranya. (analyze, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini terbatas sampai pada tahap pengembangan, dikarenakan kondisi pandemic Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yakni metode non tes dengan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan ini meliputi hasil (1) deskriptif proses pengembangan Media Wayang Karton. (2) Media Wayang Karton dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor (95,45%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor (100%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor (75,00%) dengan kualifikasi baik dan penilaian siswa melalui uji coba perorangan dengan tujuh orang siswa memperoleh persentase skor (91,66%) dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia valid digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Wayang Karton, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This development research was conducted to develop a Cardboard Puppet Media product. The aims of this study were to: (1) describe the design of Cardboard Puppet Media for Class III Students' Indonesian Content and (2) find out the validity of Cardboard Puppet Media on Class III Students' Indonesian Content. This development research uses the ADDIE development model with five stages including. (analyze, design, development, implementation, evaluation). This research is limited to the development stage, due to the Covid-19 pandemic condition which makes it impossible to involve many students. The data collection method in this study is the non-test method with a questionnaire. Data analysis techniques used quantitative descriptive techniques and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of this development research include the results of (1) descriptive of the process of developing Cardboard Puppet Media. (2) The Wayang Karton Media is declared valid based on the results of the assessment of the learning content experts obtaining a percentage score (95.45%) with very good qualifications, the learning design experts obtaining a percentage score (100%) with very good qualifications, the learning media experts obtaining a score percentage (75.00%) with good qualifications and student assessment through individual trials with seven students obtaining a percentage score (91.66%) with very good qualifications. From the test results, it can be concluded that the Cardboard Puppet Media in Indonesian Language Content is valid for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Wayang Carton, Indonesian Language

