

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG PLANEL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA KELAS II SD
NEGERI 72 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**ELA PONNA
NIM. 1711080025**



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG PLANEL UNTUK MENINGKATKAN
HASILBELAJAR PKN PADA KELAS II SD NEGERI 72 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 24 November 2021


TandaTangan

Pembimbing I : Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

Pembimbing II : Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

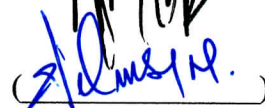
Penguji I : Haris Munandar, M.Pd
NIDN. 1316038901

Penguji II : Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501



(_____)


(_____)


(_____)


(_____)

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN : 1320048701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN : 0031126364

LEMBARAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG PLANEL UNTUK MENINGKATKAN
HASILBELAJAR PKN PADA KELAS II SD NEGERI 72 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina BangsaGetsempena

Banda Aceh, 24 November 2021

Pembimbing I

Pembimbing II




Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN : 1320048701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Musdiani, M.Pd
NIDN : 0031126364

LEMBARAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI

Pengembangan Media Wayang Planel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 13 Oktober 2021

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Drs Musdiani, M.Pd

NIDN. 0031126364



Aprian Subhananto, M.Pd

NIDN. 1320048701

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aprian Subhananto, M.Pd

NIDN. 1320048701

Mengetahui,

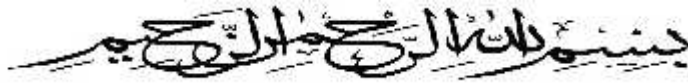
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Drs. Musdiani, M.Pd

NIDN. 0031126364

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan kudrat dan iradah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah mengubah peradaban manusia dari masa jahiliyah ke arah Islamiah.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menetapkan judul yaitu : “Pengembangan media wayang planel untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh”. Maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

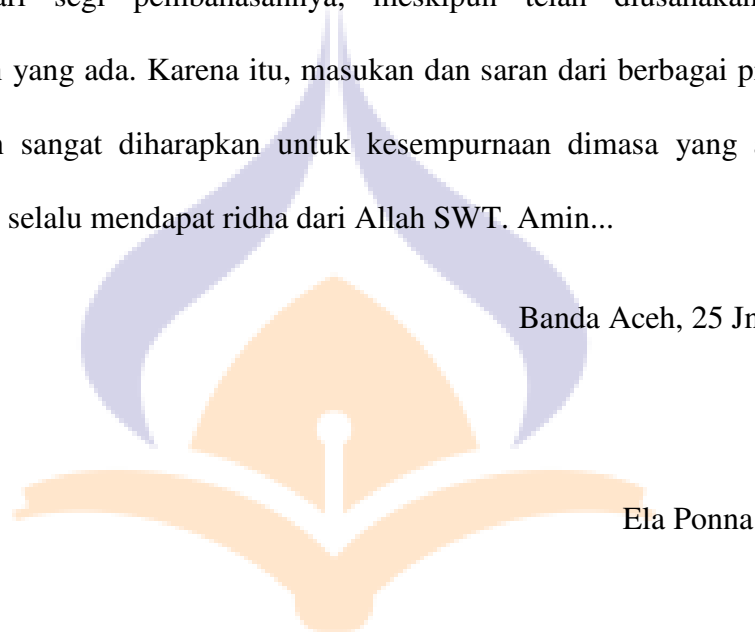
1. Ibu Dr. Lili Kasmini, M.Si. Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.
2. Bapak Dr. Drs. Musdiani, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di FKIP tercinta ini.

3. Bapak Aprian Subhananto, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa, yang telah memberikan kesempatan dan arahan dari penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Drs. Musdiani, M.Pd sebagai Dosen pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan kontribusi yang sangat banyak dalam penyelesaian skripsi ini
5. Bapak Aprian Subhananto, M.Pd Sebagai Dosen Pembimbing II di tengah- tengah kesibukannya telah membimbing, mengarahkan dan memberikan kontribusi yang sangat banyak dalam penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.
6. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah membantu, membimbing dan memberikan pengetahuan kepada penulis.
7. Seluruh karyawan dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu banyak hal dalam membuat kelengkapan administrasi demi lancarnya penelitian.
8. Kepada nenek (Alm) Ayahanda dan Ibunda adik- adikku dan keluarga besar (Alot, acik , makning, abit) yang memberikan dukungan penuh serta semangat dan memberikan yang terbaik untuk Ela Ponna Dari, kak ola, Dian, Alda, Aini, Bg Rahmat, Kak Una, Kak Nel mereka adalah orang-orang yang terus menyemangati dan membantu memberikan segala bantuan baik moril dan materil, anak kost pak wahed yang selalu menemani dalam susah maupun senang dan moodbooster BTS yang menemani ananda sampai sejauh ini.

9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena, angkatan 2017 yang telah memberikan motivasi dan bantuan lainnya semasa penulis kuliah maupun dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua kepada pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi teknik penulisan maupun dari segi pembahasannya, meskipun telah diusahakan dengan segala kemampuan yang ada. Karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang, dan semoga kita selalu mendapat ridha dari Allah SWT. Amin...

Banda Aceh, 25 Januari 2022



Ela Ponna

ABSTRAK

Ela Ponna. 2021. Pengembangan Media Wayang Planel untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Kelas II Negeri 72 Kota Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing I. Dr. Drs. Musdiani, M.Pd, Pembimbing II. Aprian Subhananto, M.Pd

Kegiatan pembelajaran di kelas II terlihat bahwa penggunaan media masih sangat kurang digunakan oleh guru. Beberapa siswa terlihat sangat bosan mengikuti pembelajaran dan kurang menyimak saat pembelajaran berlangsung. Sehingga media-media yang digunakan untuk pembelajaran harus di tingkatkan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran PKN. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah pengembangan media wayang planel dapat meningkatkan hasil belajar PKN? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Meningkatkan hasil pembelajaran PKN dengan menggunakan media wayang planel. (2) Mengembangkan media wayang planel dalam pembelajaran PKN. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan metode ADDIE. Sumber validasi terdiri dari ahli materi, ahli desain dan guru kelas, hasil belajar menggunakan soal yang diberikan kepada seluruh siswa. Hasil penelitian pengembangan media wayang flanel diperoleh hasil validasi ahli materi persentase kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media sebesar 74,26% dengan kategori layak, dan validasi angket guru dengan nilai 86% dalam kategori sangat layak, berdasarkan hal ini media wayang planel berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 81 yang melebihi batas KKM siswa, maka dapat di lihat bahwa pengembangan media wayang planel dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini bagi peneliti dapat mengembangkan media planel dengan tema yang lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media wayang planel agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepada guru dapat menerapkan media planel dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan siswa agar semua siswa dapat lulus dengan nilai diatas KKM.

Kata kunci : media pembelajaran, Wayang Planel, hasil belajar

ABSTRACT

Ela Ponna. 2021. Development of Planel Puppet Media to Improve PKN Learning Outcomes in Grade II on Elementary School of 72 Banda Aceh. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program. Bina Bangsa University Getsempena Banda Aceh. Supervisor I. Dr. Drs. Musdiani, M.Pd, Supervisor II. Aprian Subhananto, M.Pd

Learning activities in class II show that the use of media is still very less used by teachers. Some students looked very bored following the lesson and did not pay attention when the lesson took place. So that the media used for learning must be improved to attract the attention of students in learning PKN. The formulation of the problem in this study is whether the development of wayang planel media can improve PKN learning outcomes? The purpose of this study was to determine (1) Improving the learning outcomes of PKN by using wayang planel (2) Develop wayang planel media in PKN learning. This research uses development research with ADDIE method. Sources of validation consist of material experts, design experts and classroom teachers, learning outcomes using questions given to all students. The results of the research on the development of the flannel puppet media obtained the results of expert validation of the feasibility percentage of 81.25% in the very feasible category, the results of media expert validation of 74.26% in the appropriate category, and teacher questionnaire validation with a score of 86% in the very feasible category. Based on this, the wayang planel media is in a very feasible category and can be used as a learning medium, and student learning outcomes increase with an average value of 81 which exceeds the student's KKM limit, it can be seen that the development of wayang planel media can improve student learning outcomes . Suggestions in this study for researchers can develop planel media with other themes so as to improve learning outcomes, for readers to carry out further development of planel puppet media so that innovative products can be produced for use in learning. Teachers can apply planel media in learning and pay more attention to students so that all students can graduate with scores above the KKM.

Keywords: Learning media, Wayang Planel, learning outcomes

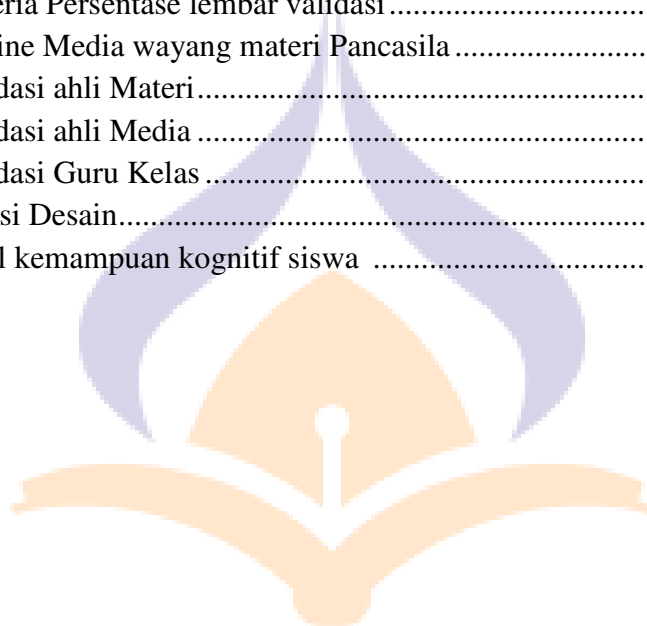
DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Peran Guru	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Manfaat Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.5 Pengertian Wayang	14
2.1.6 Fungsi Wayang	14
2.1.7 Jenis-jenis Wayang	15
2.1.8 Media Wayang Planel	16
2.1.9 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	18
2.1.10 Latar Belakang pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan	19
2.1.11 Pendidikan PKN SD	20
2.1.12 Tujuan Pembelajaran PKN	22
2.1.13 Pembelajaran Pancasila	23
2.2 Kajian Yang Relevan	26

BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.3 Data dan Sumber data penelitian	37
3.4 Teknik pengumpulan data.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Analisis	43
4.1.2 Tahap Desain	44
4.1.3 Pengembangan dan Produksi	45
4.1.4 Implementasi dan Evaluasi	54
4.1.5 Deskripsi keefektivan hasil belajar siswa	57
4.2 Pembahasan	60
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Indikator pencapaian belajar	4
3.1	Lembar Angket guru	37
3.2	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi	38
3.3	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media	39
3.4	Skala Penilaian	40
3.5	Kriteria Persentase lembar validasi	41
4.1	Outline Media wayang materi Pancasila	47
4.2	Validasi ahli Materi	49
4.3	Validasi ahli Media	51
4.4	Validasi Guru Kelas	52
4.5	Revisi Desain	54
4.6	Hasil kemampuan kognitif siswa	56



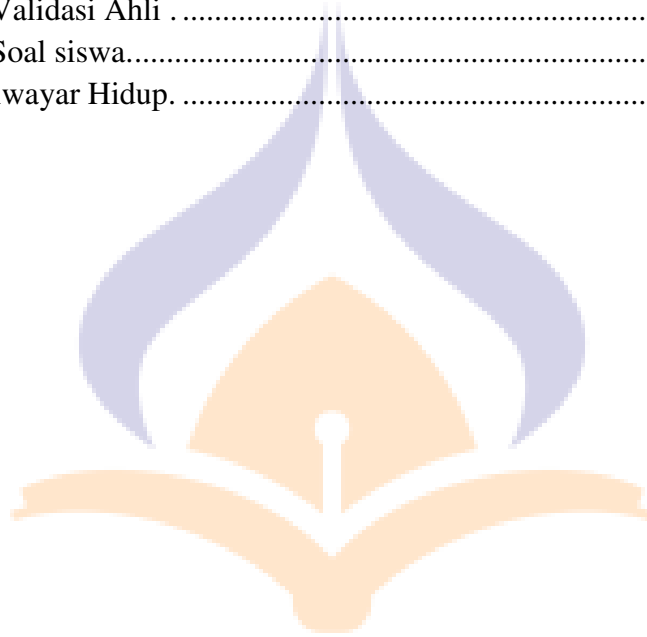
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Gambar skema pengembangan ADDIE	33
4.1 Hasil penilaian ahli materi	50
4.2 Hasil penilaian ahli media.....	52
4.3 Hasil penilaian Angket Guru.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 SK Pembimbing	65
2 Surat Izin Penelitian	66
3 Surat Telah melakukan penelitian	67
4 Dokumentasi penelitian	68
5 Lembar Validasi Ahli	74
6 Lembar Soal siswa.....	78
7 Daftar Riwayat Hidup.	82



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan.

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar (Rahim, 2008:1). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dapat di ikuti dari media elektronik misalnya TV, radio, internet dan lain-lain, dan ada juga dapat di ikuti melalui media cetak. Misalnya koran, buku, dan sebagainya. Sehingga dengan kegiatan membaca seseorang dapat memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru.

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat

sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran.

Salah satu pengembangan media yang ingin saya angkat dalam penelitian ini adalah Wayang panel. Stimulus pembelajaran merupakan sebuah usaha yang digunakan untuk memperoleh respon sesuai dengan tujuan awal pembelajaran. Visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk salah satunya media wayang. Wayang merupakan salah satu kesenian yang ada di Indonesia. Melalui wayang selain dapat membantu dalam proses pembelajaran juga dapat menjadi salah satu cara memperkenalkan seni budaya.

Jenis penelitian yang diterapkan adalah studi literatur, dimana peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai literasi tentang pemanfaatan media wayang sebagai media pembelajaran. Berdasarkan studi literatur yang ada dapat disimpulkan bahwa terdapat respon positif terhadap penggunaan wayang sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangannya saya ingin membuat wayang dari kain panel dengan bahan-bahan yang tidak berbahaya bagi siswa dan yang pastinya media ini akan tahan lama untuk digunakan dalam masa yang panjang dan yang pastinya juga sangat ramah lingkungan.

Dalam penelitian ini saya menggunakan pengembangan media dalam pembelajaran PKN SD, adapun pengertian pembelajaran (PKN) merupakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah Mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana

untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral bangsa Indonesia. Pendidikan PKN juga memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian.

Berdasarkan hasil observasi kelas II di SD Negeri 72 Banda Aceh. Data yang di peroleh bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN masih sangat rendah terutama dalam mengenal lambang atau gambar pancasila dan menghafal tiap sila. Hal ini di dilihat dengan adanya tes tulis dan rata-rata siswa mendapatkan nilai yang kurang maksimal. Dari jumlah siswa kelas II dari 21 siswa hanya 12 siswa yang dapat mengerti butir pancasila dan hafal pancasila. Siswa –siswa tersebut mendapat nilai yang kurang dari indikator keberhasilan yang di tentukan. Selain itu, nilai rata-rata dari memahami pancasila dan sila-sila dari pancasila adalah 70. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II diketahui bahwa 50% siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran pancasila terutama dalam memahami lambang-lambang dan butir-butir pancasila

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas II terlihat bahwa penggunaan media masih sangat kurang digunakan oleh guru. Beberapa siswa terlihat sangat bosan mengikuti pembelajaran dan kurang menyimak saat pembelajaran berlangsung. Sehingga media-media yang digunakan untuk pembelajaran harus di tingkatkan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran PKN.

Berdasarkan uraian di atas, dalam pembelajaran PKN perlu di adakan upaya perbaikan, permasalahan-permasalahan tersebut harus di carikan solusinya. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan media yang efektif. Media tersebut harus

menarik perhatian siswa dan tidak mudah bosan serta mengaktifkan siswa agar siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengupayakan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran PKN SD, dengan menggunakan pengembangan ini dapat memudahkan siswa memahami materi yang di ajarkan oleh guru selain itu siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan media wayang panel yang akan membantu siswa memahami pembelajaran pada materi pancasila. Dengan penggunaan media wayang panel ini dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan penggunaan media wayang dalam pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan lebih variatif (Septa dan Khoiri, 2010: 7), adapun indikator pencapaian belajar dalam penelitian ini yaitu indikator 3.1 yaitu mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini tidak hanya kepada peneliti saja sebagai bahan ajar, namun dapat dikembangkan sehingga menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan di setiap sekolah dasar lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengikat judul **“Pengembangan media wayang panel untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada kelas II Negeri 72 Kota Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ini dapat merumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu:

1. Nilai rata-rata siswa masih sangat rendah
2. Dalam pebelajaran PKN guru belum menggunakan media yang menarik
3. Guru belum menggunakan pengembangan media wayang planel dalam pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk dari identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan media wayang planel dapat meningkatkan hasil belajar PKN?
2. Bagaimana mengembangkan media wayang planel dalam pembelajaran PKN?

1.4 Tujuan Penelitian

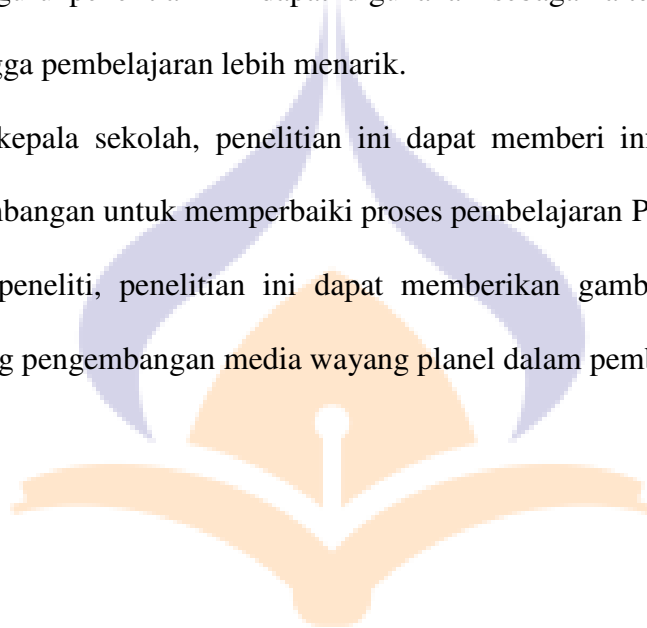
Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan seperti berikut:

1. Meningkatkan hasil pembelajaran PKN dengan menggunakan media wayang planel
2. Mengembangkan media wayang planel dalam pembelajaran PKN

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari kegiatan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN
2. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat memberi informasi sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran PKN.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang pengembangan media wayang panel dalam pembelajaran PKN SD.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Peran Guru

Pada kurikulum 2013 peran Guru merupakan tenaga pendidik yang harus memiliki kompetensi pedagogik. Sehingga dalam hal ini guru diharapkan memiliki kemampuan literasi informasi agar bisa menentukan informasi yang akurat dan lengkap yang akan menjadi dasar dalam membuat keputusan, membatasi informasi yang dibutuhkan, mengidentifikasi sumber informasi potensial, mengembangkan strategi penelusuran yang sukses, mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, serta menggunakan informasi untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan lain-lain (Kasmini, 2018: 377).

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran anatara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan Sumantri (2000: 125) menuliskan: menurut Bringgs (1970) Pengertian media pembelajaran ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Nasution (2004: 7) menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah

wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Rohman, 2013:156).

Dengan memperhatikan berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Selain memudahkan tugas guru, media juga bermanfaat untuk siswa. Penggunaan media akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Hamalik (Arsyad, 2006: 15) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, merangsang siswa belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sehingga siswa menjadi semangat belajar dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran.

Suwarna (2002: 145) menyebutkan keuntungan dari menggunakan media pembelajaran yaitu: a) menarik perhatian siswa, b) siswa, c) mempermudah dan memperjelas materi pelajaran, d) meringankan tugas guru atau pengajar, e) merangsang daya kreasi, dan f) membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan dan monoton. Sudjana dan Rivani (Arsyad, 2006: 24), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Sedangkan Dale (Arsyad, 2006: 23), mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat
4. Siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
5. Membawa variasi bagi pengalaman belajar siswa.

6. Membuat pelajaran lebih bermakna.
7. Meningkatkan hasil belajar siswa.
8. Membantu siswa mengetahui seberapa banyak yang telah dipelajari
9. Melengkapi pengalaman sehingga konsep-konsep yang bermakana dapat dikembangkan.
10. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.
11. Meyakinkan diri siswa bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakana.

Arief Sadiman, dkk (2009: 17-18) menyebutkan kegunaan media pendidikan antara lain:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik,
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera,
3. penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik,
4. memberikan perangsang yang sama,
5. mempersamakan pengalaman, dan
6. menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tentang manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

- a) menarik perhatian siswa, b) meningkatkan minat dan motivasi belajar, c)

Memperjelas pesan atau bahan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami siswa,
d) meningkatkan hasil belajar.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang abstrak. Bergabai jenis media dapat digunakan guru dalam pembelajaran, mulai dari media yang sederhana hingga media yang kompleks. Media dapat dibuat oleh guru atau perusahaan, atau media pembelajaran juga dapat diambil dari lingkungan sekitar. Bahri & Zain (2006: 124) membagi jenis media menjadi tiga jenis yaitu: (1) media auditif, (2) media visual, dan (3) media audio visual.

1. Media auditif

Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara, contohnya radio, *cassette recorder*, piringan hitam

2. Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti gambar, slides foto, lukisan, film strip. Ada pula yang menampilkan gambar bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual terdiri dari audiovisual diam dan audiovisual gerak. Media

audiovisual diam seperti *sound slides*, film rangkaian suara. Media audiovisual gerak seperti film suara dan video *cassette*.

Gagne (Sadiman, 2009: 23) mengelompokkan media menjadi tujuh macam yaitu: 1) benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) media cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film suara, dan 7) mesin belajar. Hastuti (Djuanda, 2006:103) mengemukakan media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: 1) media visual yang tidak di proyeksikan, dan 2) media visual yang diproyeksikan.

Media visual yang tidak diproyeksikan antara lain gambar diam, *wall chart*, *flash chart*. Sedangkan media visual yang diproyeksikan seperti media yang menggunakan proyektor. Berdasarkan jenis media yang dikemukakan di atas, peneliti memilih jenis media visual. Hal ini dikarenakan media wayang yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam media visual. Media wayang disini merupakan media gambar yang diberi tangkai atau gagang yang digunakan untuk menggerak-gerakkan gambar, sehingga berbentuk menyerupai wayang.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai,

penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya (Rohman, 2013: 163).

2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

4. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

- a. Fungsi Atensi
- b. Fungsi Afektif
- c. Fungsi Kognitif
- d. Fungsi Imajinatif
- e. Fungsi Motivasi
- f. Fungsi Sosio-Kultural

2.1.5 Pengertian Wayang

Secara umum, pengertian wayang adalah suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang, dengan menggunakan boneka atau sejenisnya sebagai alat pertunjukan.

Wayang adalah seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. Pengertian Wayang adalah seni pertunjukan berupa drama yang khas. Seni pertunjukan ini meliputi seni suara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni rupa, dan lain-lain. Ada pihak beranggapan, bahwa pertunjukan wayang bukan sekedar kesenian, namun juga mengandung lambang-lambang keramat. Sejak abad ke-19 hingga sekarang, wayang telah menjadi pokok bahasan dan dideskripsikan oleh para ahli.

Secara filosofis, pengertian wayang adalah bayangan, gambaran atau lukisan mengenai kehidupan alam semesta. Di dalam wayang digambarkan bukan hanya mengenai manusia, tapi kehidupan manusia dalam kaitannya dengan manusia lain, alam, dan Tuhan.

2.1.6 Fungsi Wayang

Wayang berfungsi sebagai penggambaran alam pikiran orang yang dualistik. Ada dua hal, pihak atau kelompok yang saling bertentangan, baik dan buruk, lahir dan batin, serta halus dan kasar. Keduanya bersatu dalam diri manusia untuk

mendapat keseimbangan. Wayang juga menjadi sarana pengendalian sosial, misalnya dengan kritik sosial yang disampaikan lewat humor. Fungsi lain wayang yaitu sebagai sarana pengukuhan status sosial, karena yang bisa menanggapi wayang adalah orang terpandang, dan mampu menyediakan biaya besar. Wayang juga menanamkan solidaritas sosial, sarana hiburan, dan pendidikan.

2.1.7 Jenis- jenis Wayang

Adapun macam-macam jenis wayang diantaranya yaitu:

- a. Wayang Kulit
- b. Wayang Bambu
- c. Wayang Kayu
- d. Wayang Orang
- e. Wayang Motekar
- f. Wayang Rumput

Berdasarkan jenis wayang di atas, wayang yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang yang simbol dari sila-sila Pancasila. Wayang ini menggunakan bahan kain panel yang ditemplei gambar tokoh cerita. Gambar tokoh yang ada dalam cerita dan diberi tangkai atau gagang bambu untuk

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menggunakan wayang sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan menggunakan pengembangan yaitu membuat wayang dengan menggunakan kain panel. Disini peneliti menggunakan wayang panel dalam pembelajaran PKN SD yakni pengenalan sila-sila Pancasila. Pengembangan wayang

panel dalam media pembelajaran ini di harapkan dapat mengenalkan wayang sebagai warisan nusantara dan menggunakannya dalam pembelajaran di kelas.

2.1.8 Media Wayang Planel

Wayang sering diartikan sebagai bayangan atau samar-samar yang bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang (Kresna, 2012: 21). Wayang kadang diartikan sebagai tiruan orang, benda bernyawa, Media wayang planel merupakan suatu media yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak dalam memerankan karakter wayang yang akan di mainkan sesuai imajinasi yang di miliki. Selain itu media ini sangat aman di gunakan oleh anak, karena keamanan penggunaanya juga harus di perhatikan sehingga dalam penggunaanya nanti tidak terjadi sesuatu yang tidak di inginkan. Dalam penggunaanya wayang planel ini di buat menjadi 5 karakter sesuai dengan sila-sila pancasila yaitu :

1. Sila pertama (berbentuk bintang) Ketuhanan Yang Maha Esa

karakter ini akan menjelaskan bahwa dalam Republik Indonesia kita memiliki agama yang beda-beda namun kita tetap disatukan dalam satu Bhineka Tunggal Ika. Berbeda namun tetap satu. Dan mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

2. Sila kedua (rantai) Kemanusiaan yang adil dan beradab

Karakter ini akan menjelaskan bahwa kita harus mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membedakan suku,

keturunan, agama, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan mengembangkan sikap saling mencintai terhadap sesama manusia.

3. Sila ketiga (Pohon Beringin) Persatuan Indonesia

Karakter ini menjelaskan bahwa kita sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan mengembangkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air

4. Sila keempat (kepala banteng) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.

Karakter ini menjelaskan bahwa mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama.

5. Sila Kelima (padi dan kapas) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Karakter ini menjelaskan pengembangan sikap adil terhadap sesama, menghormati hak orang lain, suka memberikan pertolongan kepada orang lain.

Media wayang memiliki peran penting dalam melakoninya kepada penontonnya, adapun petunjuk cara bermain dan penggunaan media wayang panel menurut Subekti (2016) dalam memainkan wayang panel melalui kegiatan bercerita ini dapat dijabarkan sebagai berikut : (1) Siapkan panggung yang akan digunakan (2) Siapkan tokoh wayang yang akan diperankan (3) Kondisikan anak supaya fokus untuk mendengarkan guru (4) Perankan setiap tokoh sesuai dengan cerita yang telah disiapkan sebelumnya (5) Selipkan pesan-pesan moral dalam cerita yang disampaikan pada anak

2.1.9 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negara

Secara bahasa, istilah *Civic Education* oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Kewargaan. Menurut Kerr (Winataputra dan Budimansyah,2007:4) mengemukakan bahwa *Citizenship Education or Civic Education* didefinisikan sebagai berikut:

Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and in particular , the role of education (through schooling, teaching and learning) in that preparatory process.

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga Negara, dan secara khusus peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar dalam proses penyiapan warga Negara tersebut”. Cogan (1999:4) mengartikan *Civic Education* sebagai “*The foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”, maksudnya adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya.

Pendidikan kewarganegaraan juga dijelaskan dalam Depdiknas (2006:49), pendidikan kewarganegaraan adalah “mata pelajaran yang memfokuskan pada

pembentukan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak – hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Lebih lanjut Somantri (2001:154) menyatakan bahwa, “PKN merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara”.

2.1.10 Latar Belakang Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan memiliki latar belakang secara etimologis, yuridis, serta terminologis.

1. Secara etimologis latar belakang etimologis dari pendidikan kewarganegaraan berasal dari pemaknaan kedua kata tersebut, yakni kata 'pendidikan' serta kata 'kewarganegaraan'. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana dalam proses pembelajaran agar bisa mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki. Sedangkan kewarganegaraan merupakan segala sesuatu hal yang memiliki keterkaitan dengan warga negara, hukum serta politik. Secara yuridis Latar belakang yuridis dari pendidikan kewarganegaraan tercantum dalam batang tubuh UUD 1945 serta rumusan Pancasila.
2. Secara yuridis pendidikan kewarganegaraan juga tercantum dalam peraturan yang dibuat pemerintah dan MPR. Contohnya Ketetapan MPR, Peraturan Pemerintah dan Peraturan Daerah. Seluruh hal ini saling berhubungan dan memiliki kekuatan

yang mengikat satu sama lain. Pendidikan kewarganegaraan secara yuridis memiliki agar masyarakat memiliki rasa cinta tanah air serta kebangsaan.

3. Secara terminologis latar belakang terminologis dari pendidikan kewarganegaraan ialah pendidikan yang berlandaskan demokrasi politik yang kemudian diperluas dengan sumber pengetahuan lainnya. Tujuannya agar melatih kemampuan berpikir yang kritis, analitis serta bertindak secara demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

2.1.11 Pendidikan PKN SD

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi Siswa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara

Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila UUD 1945. Salah satu tujuan pelaksanaan proses pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya adalah untuk membantu mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral siswa di sekolah. Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, proses pembelajaran termasuk materi ajar harus memiliki panduan yang sistematis sesuai tingkatan siswa. Kurikulum merupakan acuan dalam pembelajaran yang berjenjang agar efektif dan efisien. Kurikulum pendidikan yang dibuat berjenjang dan sistematis, mencantumkan mata pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui PKn, siswa dapat mengetahui budaya bangsa, selain itu siswa dapat mengetahui hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik. PKn dapat menjadi sarana pengajaran kepada siswa tentang kewajiban warga Negara, diantaranya ikut serta membela dan mempertahankan keutuhan Negara. Hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2002 tentang Bela Negara, pada pasal 9 ayat 2 disebutkan bahwa, “Keikutsertaan warga Negara

dalam upaya bela Negara, sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), diselenggarakan melalui, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)”.

2.1.12 Tujuan Pembelajaran PKN

Tujuan pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya adalah menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, bermatabat dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan nasional adalah mengarahkan berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. dengan demikian siswa dapat memiliki dan menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama. (Ubaedillah dan Rozak, 2003)

Amandemen menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional yang meliputi tentang tujuan pendidikan di sekolah dasar, dalam Undang-undang Dasar 1945 disebutkan sebagaimana berikut.

(1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”, (2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai

agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia”.

Tujuan pendidikan di sekolah dasar, seperti pada tujuan pendidikan nasional, yang juga telah tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 adalah seperti pada penjabaran dalam Undang-undang Dasar 1945 Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

2.1.13 Pembelajaran Pancasila

1. Lambang Pancasila



Gambar 2.1 Lambang Pancasila

Dalam Badan Intelijen Negara (BIN), Pancasila merupakan dasar negara. Lambang negara Indonesia berbentuk Burung Garuda. Pada bagian Burung Garuda terdapat 5 lambang Pancasila. Berikut lambang Pancasila:

a. Bintang



Bintang melambangkan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Lambang bintang tersebut dianggap sebagai sebuah cahaya, seperti cahaya kerohanian yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia.

Di bagian bintang, terdapat latar berwarna hitam. Latar tersebut melambangkan warna alam yang asli yang memiliki Tuhan, bukanlah sekadar rekaan manusia, tetapi sumber dari segalanya dan telah ada sebelum segala sesuatu di dunia ini ada.

b. Rantai



Rantai melambangkan sila kedua Pancasila, yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Rantai tersebut terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkaitan membentuk lingkaran.

c. Pohon Beringin



Pohon Beringin melambangkan sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Pohon beringin merupakan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh di bawahnya.

Hal tersebut dikorelasikan sebagai Negara Indonesia, di mana semua rakyat Indonesia dapat 'berteduh' di bawah naungan Negara Indonesia. Tak hanya itu saja, pohon beringin memiliki sulur dan akar yang menjalar ke segala arah. Hal ini dikorelasikan dengan keragaman suku bangsa yang menyatu di bawah nama Indonesia.

d. Kepala Banteng



Kepala Banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Kepala Banteng memiliki filosofi sebagai hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, di mana orang-orang berdiskusi untuk melahirkan suatu keputusan.

e. Padi dan Kapas



Lambang tersebut melambangkan sila ke lima Pancasila, yaitu Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Lambang tersebut dianggap dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni pangan dan sandang, sebagai syarat utama untuk mencapai kemakmuran. Hal itu sesuai dengan tujuan utama dari sila kelima ini

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Wulandari (2015) program studi pendidikan guru sekolah dasar Jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar Fakultas ilmu pendidikan Universitas negeri yogyakarta. Dengan judul “ Pengaruh penggunaan media wayang terhadap Keterampilan menyimak cerita siswa kelas II b Sd negeri kasongan bantul yogyakarta” Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan, ada pengaruh penggunaan media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu 76,87 dan 87. Selain itu, penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita juga dapat membuat siswa tertarik dan antusias, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan membuat

suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta konsentrasi siswas menjadi lebih tinggi dalam pembelajaran. Penggunaan media wayang juga mengkonkretkan pesan atau isi cerita sehingga pesan atau isi cerita.menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Cokorda Istri Ratih Komala,Dewi Komang Ngurah Wiyasa, Ni Wayan Suniasih (2016) jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Dengan judul “Penerapan metode bercerita menggunakan media Wayang flanel untuk meningkatkan Kemampuan berbicara pada anak” Berdasarkan hasil analisis data maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat peningkatan kemampuan berbicara pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari setelah diterapkan Metode bercerita Menggunakan Media Wayang Flanel20%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbicara pada siklus I sebesar 65,00% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 85,00% pada siklus II yang berda pada kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ade Lia Saiputri (2017) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara Pgri Kediri. Dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas iii sdn ngadirejo 2 kediri tahun ajaran 2016/2017 “Dari hasil validasi pengembangan media pembelajaran

wayang yang dikembangkan peneliti pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas 3 SDN Ngadirejo 2 Kota Kediri dari berbagai ahli validasi sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk bisa digunakan untuk media dalam proses pembelajaran. 1. Kevalidan. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh hasil 92.5% yang menunjukkan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari ahli media mendapatkan presentase 82.5% yang dapat katagorikan valid. Jadi pengembangan media pembelajaran wayang dinyatakan valid. 2. Kepraktisan. Hasil yang menunjukkan kepraktisan diperoleh dari pengguna (praktisi) mendapat presentase 90% dan respon peserta didik yang mendapatkan presentase 94%, dengan demikian pengembangan media pembelajaran wayang dinyatakan praktis. 3. Keefektifan. Hasil pretest dan protest respon peserta didik merupakan kriteria keefektifan dari pengembangan media pembelajaran wayang. Dari penelitian ini *pretest* dan *posttest* di peroleh persentase ketuntasan peserta didik 79% yang nilainya melebihi KKM dengan kriteria baik dan untuk respon peserta didik mendapatkan presentase 94,79%, sehingga dapat dikatakan media ini efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widayati (2017) Kepala SDN Kepuharum Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. Dengan judul “penggunaan media wayang untuk meningkatkan Keterampilan menyimak cerita pendek” Berdasarkan hasil penelitian meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek dengan menggunakan media wayang pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kecamatan

Kutorejo Mojokerto tahun Pelajaran 2014/2015, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang cukup meningkatkan pembelajaran menyimak siswa. Terbukti dengan analisis dan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka diperoleh data-data dan sumber data yang terkumpul yang kemudian di analisis dan ditemukan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa prasiklus mendapatkan nilai rata-rata 55 hal ini dikarenakan masih kurang, siswa belum mampu menentukan tema, latar, amanat, dan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri dari cerita pendek tersebut. Siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata 65. Siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan pra siklus tetapi belum mencapai KKM. Kebanyakan siswa masih belum bisa menentukan tema, amanat dan menceritakan kembali cerita pendek dengan menggunakan bahasa sendiri. Siklus II mendapatkan nilai rata-rata 85, dari hasil siklus II dapat diketahui bahwa siswa sudah memahami dan menentukan unsur cerita pendek dan menceritakannya kembali dengan bahasa sendiri. Pada aktivitas belajar siswa juga terjadi peningkatan pada prasiklus diperoleh skor 55% meningkat menjadi 60% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 80% pada siklus II. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan media wayang dilakukan di kelas V SDN Kepuharum Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto.

Berdasarkan penelitian Eka Sumaryanti, Tahmid Sabri, Rosnita Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura. Dengan judul “

Penggunaan media wayang pada pembelajaran tematik Untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar“ Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran tematik menggunakan media wayang secara rata-rata mendapat nilai skor 3,54 dimana pada kriteria IPKG berada pada rentang 3,50 – 4,00 yakni pada kategori sangat baik; (2) kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media wayang wayang mendapat nilai skor rata-rata sebesar 3,71 dimana pad kriteria IPKG berada pada rentang 3,50 – 4,00 yakni pada kategori sangat baik; (3) hasil belajar yang diperoleh siswa kelas I SD Negeri 17 Pereges mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 18.75% yaitu dari 56.25% pada Siklus I menjadi 75% pada Siklus II, dan 25% dari Siklus II menjadi 100% pada Siklus III. Hasil belajar siswa pada tema Keluargaku sudah mencapai keberhasilan karena telah melampaui persentase yang ditetapkan , yaitu = 80%.\

Berdasarkan penelitian Ayu Hidayati PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Hendratno PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (2015). Dengan judul “Penggunaan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas II SDN Ketintang 4 Surabaya”. Berdasarkan analisis pembahasan dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media wayang kreasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas II SDN Ketintang 4 Surabaya mengalami peningkatan. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan

bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh presentase sebanyak 100% dengan skor 97,1. Siklus II menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh presentase sebanyak 100 % dengan skor ketercapaian 98,7. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari pengamatan siklus I hingga siklus II. Siklus I hasil belajar siswa memperoleh presentase sebanyak 72,2 % dengan rincian 26 siswa yang tuntas sedangkan sisanya 10 siswa tidak tuntas atau mendapatkan nilai ≤ 75 memperoleh presentase sebesar 27,7 %. Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 25 %. Yaitu dengan total 35 siswa atau 97,2 % siswa tuntas atau mendapat nilai ≥ 75 , sedangkan sisanya 1 siswa atau 2,7 % siswa tidak tuntas atau mendapatkan nilai ≤ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kreasi sangat efektif dan menyenangkan apabila digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis cerita.

BAB III

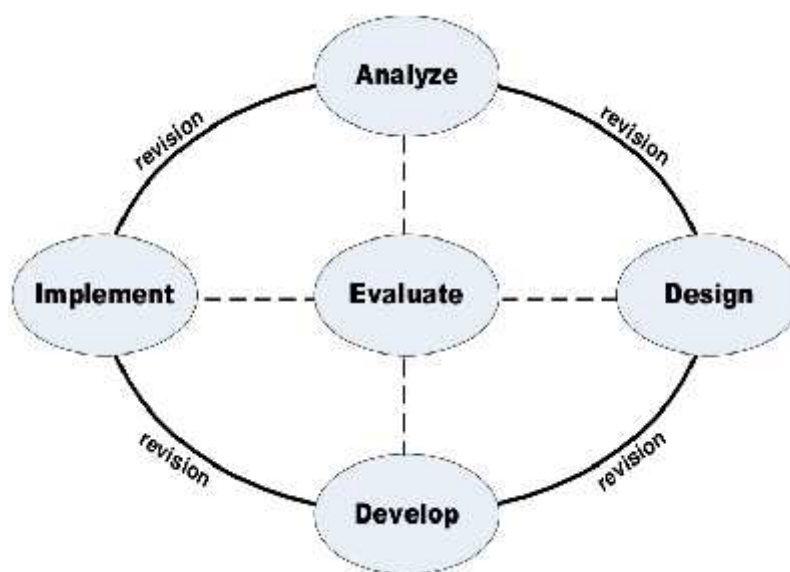
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dalam penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu wayang panel (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *wayang Panel* pada mata pelajaran PKN materi Pancasila kelas II SD. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)(Sugiyono, 2015: 200).

A. Model Pengembangan

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implemesntasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Skema bagan pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan wayang panel, prosedur pengembangan terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono. 2015: 200). Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara, media pembelajaran yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media bahan cetak berupa buku teks dan LKS saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media

pembelajaran tematik. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media *wayang planel* pada pembelajaran tematik Subtema Hidup rukun di rumah kelas II SD.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa SD Negeri 72 banyak menggunakan media buku teks dan LKS.
- b. Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media wayang planel. Acuan dalam penyusunan media *wayang planel* adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kain planel, bambu, gunting, *cutter*, *double tape*, lem lilin, penggaris, dan desain gambar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.

- b. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.
- c. Validasi desain media pembelajaran *wayang planel* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media.
- d. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas II SD Negeri 72. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi

angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran media pembelajaran *wayang planel*. Peserta didik juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 72 Banda Aceh

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan pada semester Ganjil Tahun ajaran 2021-2022

3. Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh yang berjumlah 20 orang. Subjek uji coba dilakukan melalui tahap uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1. Uji coba pada tahap ini, dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan produk uji coba perorangan untuk memperoleh data tentang keterbacaan produk yang dikembangkan. Yaitu dengan tes soal dan angket guru.:

Tabel.3.1 Lembar Angket Guru

No	Butir penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Tampilan <i>wayang planel</i> menarik				
2	Media <i>wayang planel</i> membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran				
3	Dengan menggunakan media <i>wayang planel</i> siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan				
4	Dengan menggunakan media <i>wayang planel</i> siswa bisa lebih mandiri dalam proses pembelajaran				
5	Media <i>wayang planel</i> lebih mudah Dibawa				
6	Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD				
7	Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat anak				
8	Ukuran media <i>wayang planel</i> sesuai untuk siswa				
9	Siswa Senang belajar menggunakan media <i>wayang planel</i>				

3.3 Data dan Sumber data penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada tahap validasi produk data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa kritik, saran, dan tanggapan validator dalam perbaikan media *wayang planel*. Data kuantitatif diperoleh dari pernyataan dalam memberikan penilaian produk yaitu tingkat kevalidan dan kepraktisan produk pada saat uji coba kelompok besar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon guru, serta wawancara digunakan untuk melihat respon siswa terhadap kepraktisan media *Wayang planel*.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media Wayang Planel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	<ol style="list-style-type: none"> Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD). Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran
	2. Keakuratan materi	<ol style="list-style-type: none"> Materi yang disajikan dalam media <i>Wayang Planel</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan hasil belajar PKN
	3. Kemuktahiran materi	<ol style="list-style-type: none"> Media <i>wayang planel</i> mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik
	4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Materi yang terdapat pada media wayang planel sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik

(Sumber:Modifikasi BSNP dalam Handoyono,2016)

Tabel 3.3. Kisi- kisi instrumen Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media Wayang Planel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh	1. di lihat dari bentuknya	1) Media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya
		2) Media yang digunakan bersih dan menarik
		3) Bentuk yang digunakan adalah sejenis bentuk yang dapat dikenali anak.
		4) Bentuk dari media ini sederhana dan tidak terlalu tebal atau pun susah di gunakan anak nanti.
	2. di lihat dari isi materi nya	1) Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan
		2) Media yang digunakan sesuai dengan SKKD
		3) Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan.
		4) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan
		5) Media yang dihasilkan praktis, luwes dan tahan lama
		6) Memiliki media yang berkualitas baik
	3. di lihat dari warna nya	1) Untuk warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah.
		2) Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahuinya
		3) Anak menyukai banyak warna yang cerah. Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat diliha

Sumber : BSNP (Purwono,2008)

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Kevalidan

Data yang diperoleh dari hasil uji coba untuk menilai kevalidan dan menilai kepraktisan kemudian dianalisis dengan tekniknya masing-masing, teknik analisis mendeskripsikan data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Data kualitatif yaitu data yang berupa kritik, saran, dan tanggapan validator. Data kuantitatif diperoleh dari angket validator media dan validator materi dalam menilai produk media *wayang planel*

Lembar validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap desain media wayang planel. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skala penilaian

Skor	Katagori
4	Sangat layak di gunakan tanpa revisi
3	Layak di gunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

(Sumber : Arikunto, 2009)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus presentase Arikunto (2009:34) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase (presentase kelayakan)

f = Frekuensi yang sedang dicapai presentasenya// skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Sebelum menghitung hasil presentase kevalidan dari media wayang planel tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus

$$\text{Skor ideal} = \text{banyak uraian butir} \times \text{banyak skala } \textit{likert}$$

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria, kesimpulan berdasarkan tabel kriteria. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009: 35).

Tabel 3.5 Kriteria presentase lembar validasi

Skor (dalam persen)	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

3.5.2 Deskripsi Keefektifan Hasil Belajar Siswa

Data keefektifan media wayang planel pada pembelajaran PKn materi Pancasila kelas II SDN 72 Kota Banda Aceh diukur menggunakan instrumen tes. Tes tersebut akan dilakukan diakhir pembelajaran setelah menggunakan media wayang. Efektifitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah mampu mencapai indikator sebagai berikut Suryosubroto (Zahra,2011: 31):

- 1) Mutu pengajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Menurut Suryosubroto (Zahra,2011: 31) belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
- 2) Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar siswa.
- 3) Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. menurut pendapat Slameto (Zahra, 2011: 31) menyebutkan bahwa ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, yaitu: (a) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar. (b) Menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran. (c) Memberikan reward terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari. (d) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.
- 4) Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di kelas II SD Negeri 72 Banda Aceh. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Dasar yang berupa Wayang Planel. Produk dikemas dalam bentuk *Wayang* yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas dengan bantuan bantuan guru. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 10 Mei sampai dengan 16 Juni 2021 yang

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015:200) Tahap-tahap yang sudah dilakukan seperti berikut::

4.1.1 Tahap Analisis

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 2, dalam pembelajaran PKN masih memiliki kekurangan pada: (1) kurang nya media yang bisa digunakan dalam pembelajaran PKn; (2) ketergantungan siswa terhadap guru dalam memahami materi; (3) rata-rata nilai siswa yang masih di bawah kkm.

Pembelajaran PKN dengan Media Wayang planel ini membutuhkan peran aktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena di dalam wayang planel ini guru secara langsung mempraktikkan dan menceritakan pancasila dengan menggunakan media wayang agar suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Bahan ajar yang menyenangkan dibutuhkan untuk mendukung peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pula.

Keterbatasan media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pembelajaran PKn ini mempengaruhi kualitas pembelajaran, khususnya pemahaman siswa terhadap mempelajari PKn pada materi pancasila dan pengamalannya . Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan dengan menggunakan media wayang planel sebagai tambahan (suplemen) bahan ajar siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran PKn disamping penggunaan buku pegangan siswa lainnya. Penggunaan medi wayang planel dalam mata pelajaran PKn diharapkan dapat mendorong siswa untuk memahami pancasila dan pengamalannya secara mandiri maupun dengan bimbingan dari guru. Penggunaan media wayang planel ini juga di harapkan agar siswa memahami materi pancasila dan pengamalannya agar dapat di praktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2. Tahap Desain

Pada tahap desain media wayang planel dilakukan beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Menentukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran

Media wayang planel ini di gunakan pada tema Hidup rukun pada materi pancasila

b. Menyusun kerangka wayang planel

Dalam penyusunan kerangka media wayang planel yang sesuai dengan materi pelajaran yaitu bentuk dari burung garuda pancasila dan simbol-simbol dari butir pancasila

c. Merancang tampilan wayang panel

Perancangan wayang panel ini dengan mengumpulkan beberapa bahan yang akan digunakan, bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kain panel, kayu, gunting, cutter, double tape, lem lilin, penggaris dan desain gambar. Pertama dilakukan membuat wayang sesuai bentuk dari garuda pancasila dan simbol-simbol dari sila-sila pancasila yaitu, bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas. Bentuk yang sudah di buat selanjutnya di pasangkan kayu sebagai pegangannya.

4.1.3 Pengembangan dan Produksi

Dalam pengembangan atau pembuatan wayang panel dilakukan beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembuatan wayang awal

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media wayang sebagai suplemen pembelajaran PKN dengan Media Wayang adalah penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan wawancara kepada guru, pembuatan media wayang diangkat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II diketahui bahwa 50% siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran pancasila terutama dalam memahami lambang-lambang dan butir-butir pancasila sehingga dirasa perlu menggunakan media wayang agar menarik perhatian siswa dikarenakan gambar dan juga warna yang ditawarkan.

2. Penyusunan Draft

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi pancasila untuk kelas II SD. Materi disesuaikan dengan peraturan menteri pendidikan untuk Sekolah Dasar. Kemudian ditentukan indikator dari materi yang dipilih. Dalam menentukan indikator, perlu dilakukan konsultasi dengan ahli materi agar didapatkan indikator yang tepat untuk nantinya dikembangkan sebagai rambu-rambu dalam pembuatan media pembelajaran.





Setelah melakukan pengkajian terhadap materi, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media wayang panel materi pancasila dibutuhkan beberapa alat dan bahan seperti:




1. Kain Planel
2. Pegangan/gagang kayu
3. Alat tulis

Adapun perancangan dalam pembuatan media wayang panel ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisa materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran dilengkapi dengan simulasi wayang, pembahasan diantaranya materi pancasila
- 2) Merancang media wayang Konten materi berupa bentuk dan gambar, materi yang disusun harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.1 Outline Media wayang materi Pancasila

No	Pancasila	Gambar
1	Sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa	
2	Sila Kedua Kemanusiaan yang Adil dan Beradap	
3	Sila Ketiga Persatuan Indonesia	
4	Sila keempat Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan	

No	Pancasila	Gambar
5	Sila Kelima Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia	
6	Garuda Pancasila	
7	Lambang-lambang Pancasila	

3. Tahap Pengembangan Media Wayang

Tahap ketiga dalam pengembangan ADDIE bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media wayang dengan materi pancasila. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan maka media akan direvisi dengan komentar dan

saran dari validator. Validator terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan satu guru kelas.

Validasi ini dilakukan langsung dengan cara bertemu dengan ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang sudah dibuat dengan memperlihatkan bentuk produk yang telah dibuat, para validator diminta untuk menilai sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuarangan dari media.

a. Hasil Validasi Materi

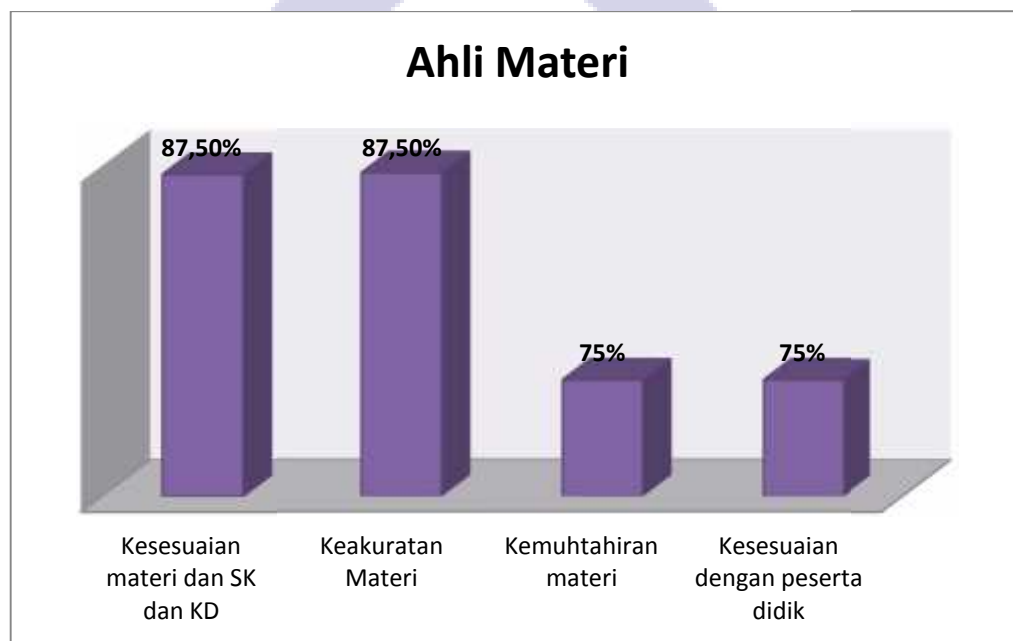
Ahli validasi materi dalam penelitian ini adalah Ibu Maryana S.Pd validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pancasila dengan menggunakan media wayang planel. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2021. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi ahli materi akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi ahli Materi

Aspek	Indikator	Validator	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi dan SK dan KD	1	4	3,5	87,5%	Sangat Layak
	2	3			
Keakuratan Materi	1	3	3,5	87,5%	Sangat Layak
	2	4			
Kemuhtahiran materi	1	3	3	75%	Layak
	2	3			
Kesesuaian dengan peserta didik	1	3	3	75%	Layak
Jumlah		23	13	325%	Sangat Layak
Skor rata-rata		23	3,25	81,25%	

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi ahli materi mengenai media wayang planel materi pancasila diperoleh persentase kelayakan pada aspek

1 Kesesuaian materi dan SK dan KD sebesar 87,5% pada aspek 2 tentang Keakuratan materi mendapatkan persentase 87,5%, pada aspek 3 tentang Kemuhtahiran materi mendapatkan persentase 75%, pada aspek 4 tentang Kesesuaian dengan peserta didik Kesesuaian dengan peserta didik mendapatkan persentase 75%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 23 dengan 7 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,25 dengan persentase kelayakan sebesar 81,25%, berdasarkan hal tersebut kelayakan media wayang flannel materi pancasila medapatkan kategori sangat layak. Data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

b. Hasil Validasi Ahli Media

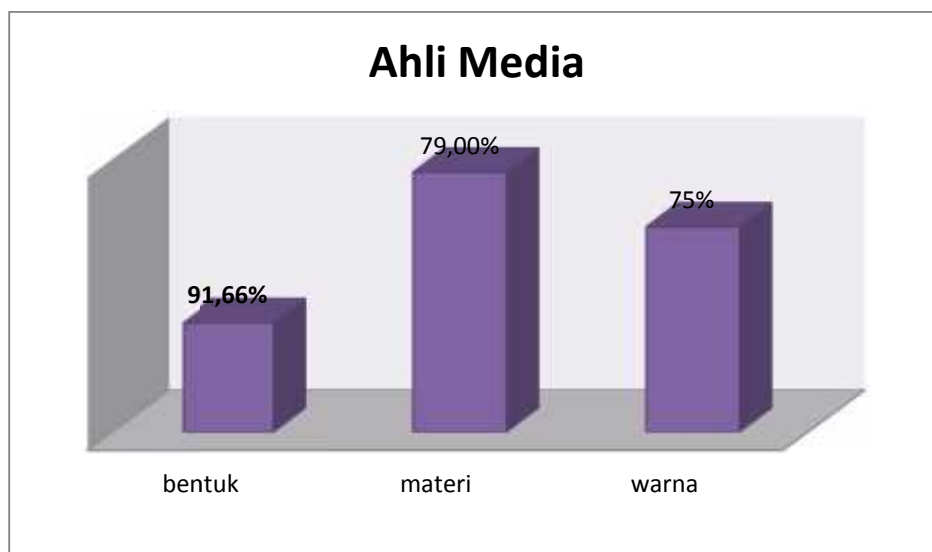
Ahli validasi media dalam penelitian ini adalah ibu Mardhatillah, M.Pd validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian produk wayang panel yang dikembangkan dengan materi pancasila. Pelaksanaan validasi dilakukan pada

tanggal 18 Agustus 2021. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi ahli media akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi ahli Media

Aspek	Indikator	Nilai Skor	Total Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Bentuk	1	3	11	2,75	68,8%	Layak
	2	3				
	3	2				
	4	3				
Isi Materi	1	2	19	3,16	79%	Layak
	2	3				
	3	4				
	4	4				
	5	3				
	6	3				
Warna	1	2	9	3	75%	Layak
	2	3				
	3	4				
Jumlah			39	8,91	222,8%	
Skor rata-rata				2,97	74,26%	Layak

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi ahli media diatas diketahui pada aspek 1 mengenai bentuk mendapatkan persentase kelayakan 68,8% dengan kriteria layak, pada aspek 2 mengenai isi materi mendapatkan persentase 79% dengan kriteria layak, pada aspek 3 mengenai warna mendapatkan persentase 75% dengan kriteria layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 39 dengan 13 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 2,97 dengan persentase kelayakan sebesar 74,26% dengan kategori layak. Data dari analisis hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

c. Hasil validasi angket guru

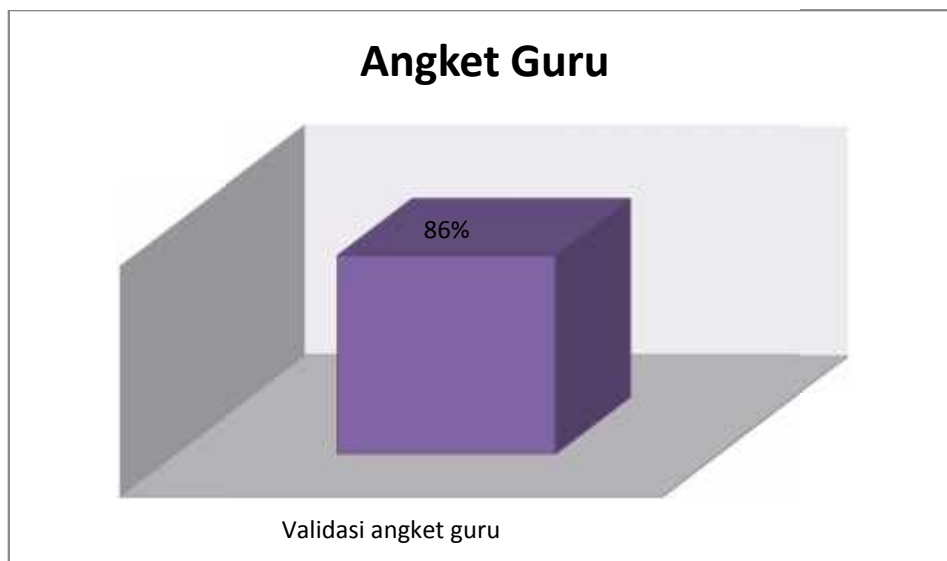
Ahli validasi angket dalam penelitian ini adalah ibu Mariyanda, S.Pd Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2021. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi guru kelas akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Validasi guru kelas

Indikator	Nilai Skor	Total Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	4	31	3,44	86,11%	Sangat Layak
2	3				
3	3				
4	3				
5	4				
6	4				
7	3				
8	3				
9	4				
Jumlah	31	31	3,44	86,11%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi guru kelas diatas diketahui pada indikator mengenai wayang panel materi pancasila mendapatkan persentase

sebesar 86,11% dengan kriteria Sangat layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 31 dengan 9 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,44 dengan persentase kelayakan sebesar 86%. Data dari analisis hasil penilaian guru kelas dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4.3 Hasil Penilaian Angket guru

4. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan validasi angket guru maka didapat saran dari para validator untuk dijadikan masukan revisi desain produk wayang panel revisi dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Revisi Desain

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Saran Pada Media Wayang: Susunan Jumlah Kayu disesuaikan dengan gambar, dan ditambah dengan bahan yang lebih keras dibagian belakang, sehingga tidak mudah terlipat, bagian digagang di cat agar lebih halus.</p>	<p>Revisi Media Wayang : gambar setelah direvisi bagian gagang telah disesuaikan dan diberikan cat, bagian belakang ditambahkan dengan karton tebal agar lebih kokoh</p>

4.1.4 Implementasi dan Evaluasi

1. Uji coba skala kecil

a. Implementasi

Media wayang dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKN dengan metode

meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan metode *Team Game Turnament* (TGT), TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang

memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Adapun langkah-langkah dalam penerapan media wayang :

- 1) Guru membagikan media wayang untuk 5 orang.
- 2) Guru meminta anak untuk melihat pada halaman pertama, guru menjelaskan tema pada media wayang
- 3) Kemudian guru meminta anak untuk menyebutkan gambar atau lambang pancasila satu demi satu
- 4) Gambar apa saja yang ada pada wayang,
- 5) Setiap gambar yang ditunjukkan guru menceritakan materi yang ada pada gambar.
- 6) Selanjutnya guru meminta anak untuk maju setiap kelompok 1 orang secara bergantian. Didepan anak diminta untuk menjelaskan isi media wayang, materi apa yang ada di dalam media wayang dan
- 7) Guru membagikan hadiah kepada kelompok yang banyak mendapatkan skor karena bisa menjelaskan beberapa materi yang terdapat di dalam wayang planel.
- 8) Setelah selesai guru menutup pembelajaran dengan membacakan do'a dan salam.

b. Evaluasi

Tahapan ujicoba produk dilakukan peneliti pada kelompok kecil dan uji coba lapangan namun sebelum melaksanakan ujicoba peneliti juga melibatkan guru SDN 72 Kota Banda Aceh dengan siswa yang berjumlah 10 orang, pada tahap ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian produk yang

dikembangkan dengan bantuan guru kelas, adapun cara melakukan uji coba skala kecil yaitu dengan cara melakukan wawancara singkat kepada 10 orang siswa mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap media wayang yang dipaparkan, keseluruhan siswa menyukai gambar dan warna wayang panel dan memudahkan mereka mengingat bentuk dan warna wayang sehingga memudahkan siswa dalam menghafal gambar pancasila.

2. Uji Coba Skala Besar

a. Implementasi

Uji coba lebih luas ini dilakukan seluruh kelas II SDN 72 Kota Banda Aceh yang akan dijadikan subjek penelitian sebanyak 20 siswa, dalam pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan sama dengan uji coba skala kecil, dan memberikan tes soal dengan pertanyaan sebanyak 20 soal kepada seluruh siswa.

b. Evaluasi

Variabel meningkatkan hasil belajar berdasarkan hasil tes soal didapati hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media wayang panel. Setelah menggunakan media wayang panel hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil belajar siswa

No	Nama (inisial)	Total Nilai
1	AT	85
2	AA	90
3	AS	60
4	AY	80
5	FND	90
6	KHP	85
7	MA	75
8	MAZ	75
9	MDH	80
10	MAA	80

11	MMU	65
12	MAQ	85
13	MRH	90
14	SAK	85
15	WKR	80
16	ZAN	75
17	ZUS	85
18	QYR	80
19	STR	95
20	M.NFL	80
Total Nilai		1620
Nilai Rata-rata		81

Berdasarkan nilai tersebut diketahui bahwa nilai rata rata siswa melebihi KKM dengan rata-rata nilai 81 maka dapat di lihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media wayang panel berkembang sesuai harapan. Penilaian produk dilakukan dengan cara bertanya kepada para siswa apakah media wayang membuat mereka lebih mudah memahami pembelajaran dan mengingat materi, sebagian besar siswa dapat memahami dengan mudah karena media wayang mengandung berbagai unsur gambar dan warna, sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti mengenai materi pancasila.

4.1.5 Deskripsi Efektifitas Hasil belajar Siswa

Efektifitas merupakan kemampuan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, jika metode pembelajaran yang digunakan efektif maka berdampak pula terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Mutu pembelajaran

Penelitian ini menggunakan RPP Tematik pada tema Hidup rukun dan subtema hidup rukun di rumah mata pelajaran Pkn, adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu wayang flanel yang telah disesuaikan dan direvisi oleh para

ahli dalam proses pembuatannya sehingga menghasilkan produk wayang panel yang layak untuk digunakan. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh nilai rata rata siswa melebihi KKM dengan rata-rata nilai 81 maka dapat di lihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media wayang panel berkembang sesuai harapan.

2. Tingkat Pengajaran Yang Tepat

Penggunaan media pembelajaran wayang panel dilakukan dengan latar belakang observasi sebelum penelitian data yang di peroleh bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN masih sangat rendah terutama dalam memahami pancasila dan sila-sila dari pancasila. Hal ini di dilihat dengan adanya tes tulis dan rata-rata siswa mendapatkan nilai yang kurang maksimal. Dari jumlah siswa kelas II dari 21 siswa hanya 12 siswa yang dapat memahami hak dan kewajibannya sebagai warga Negara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II diketahui bahwa 50% siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran pancasila terutama dalam memahami lambang-lambang dan butir-butir pancasila. dengan kondisi ini peneliti merasa bahwa penggunaan media pembelajaran wayang panel dirasa perlu untuk diterapkan dalam situasi murid saat ini.

3. Insentif

Peneliti memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan, dengan penggunaan wayang panel yang dapat dilihat secara langsung, dipegang dan dapat diamati warnanya hal ini meningkatkan motivasi siswa untuk lebih tertarik

dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, dengan media wayang planel siswa lebih termotivasi ketika belajar hal ini dibuktikan dengan uji skala besar yang mewawancarai guru bahwa siswa lebih tertarik dikarenakan media wayang dapat dipegang dan diamati, peneliti memberikan pemahaman penjelasan yang detail dan memperagakan wayang dengan baik.

4. Waktu

Waktu yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang berlaku yaitu sebanyak 3 x 35 menit (6 JP) dikarenakan pandemi Covid-19 pembelajaran awalnya dilakukan secara tatap muka, kemudian secara daring dan pertemuan terakhir secara tatap muka. Pemberian waktu dalam pembelajaran dirasa cukup dalam memberikan waktu belajar.

4.2 Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah tepatnya di SDN 72 Kota Banda Aceh, hasil observasi diketahui bahwa sekolah belum menggunakan media wayang pada materi pancasila, pembelajaran masih menggunakan buku tema dan LKS dan pemberian latihan dan pekerjaan rumah secara daring, sehingga pembelajaran kurang maksimal. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan media wayang adalah menentukan tema yang akan dibuat, kemudian merancang gambar, setelah dirancang maka pembuatan desain wayang menggunakan gambar contoh yang diperoleh dari buku untuk kemudian dikembangkan ke dalam bentuk pola wayang. Produk yang sudah selesai selanjutnya di validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan ujicoba. Validasi

dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media, dan guru kelas yang mempunyai kemampuan dalam bidangnya.

Penilaian oleh validasi ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 Kesesuaian materi dan SK dan KD sebesar 87,5% pada aspek 2 tentang Keakuratan materi mendapatkan persentase 87,5%, pada aspek 3 tentang Kemuhtahiran materi mendapatkan persentase 75%, pada aspek 4 tentang Kesesuaian dengan peserta didik Kesesuaian dengan peserta didik mendapatkan persentase 75%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 23 dengan 7 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,25 dengan persentase kelayakan sebesar 81,25%, berdasarkan hal tersebut kelayakan media wayang flannel materi pancasila medapatkan kategori sangat layak.

Penilaian oleh ahli media pada aspek 1 mengenai bentuk mendapatkan persentase kelayakan 68,8% dengan kriteria layak, pada aspek 2 mengenai isi materi mendapatkan persentase 79% dengan kriteria layak, pada aspek 3 mengenai warna mendapatkan persentase 75% dengan kriteria layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 39 dengan 13 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 2,97 dengan persentase kelayakan sebesar 74,26% dengan kategori layak. Penilaian oleh validasi guru kelas dengan skor total untuk penilaian sebesar 31 dengan 9 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,44 dengan persentase kelayakan sebesar 86% dalam kategori sangat layak.

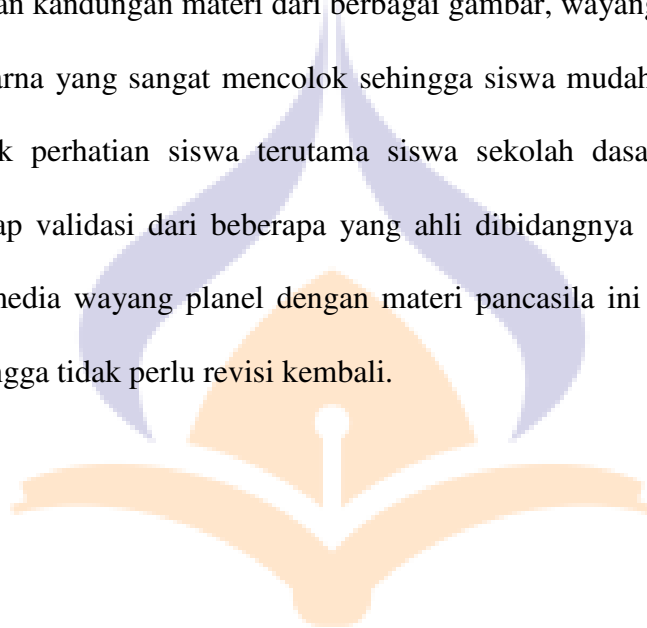
Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. uji coba skala kecil yaitu dengan cara melakukan wawancara

singkat kepada 10 orang siswa mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap media wayang yang dipaparkan, keseluruhan siswa menyukai gambar dan warna wayang planel dan memudahkan mereka mengingat bentuk dan warna wayang sehingga memudahkan siswa dalam menghafal gambar pancasila. Sedangkan uji coba lapangan yang dilakukan pada 20 siswa yang dilakukan dengan wawancara terhadap penilaian produk apakah media wayang membuat mereka lebih mudah memahami pembelajaran dan mengingat materi, sebagian besar siswa dapat memahami dengan mudah karena media wayang dapat terlihat dengan jelas dan membantu siswa mengingat materi hal ini ditunjang dengan berbagai unsur gambar dan warna, sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti mengenai materi pancasila hal ini juga diperkuat oleh soal tes yang mendapatkan hasil peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media wayang, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu sebesar 81, namun terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM hal ini disebabkan oleh banyak faktor, namun faktor ini tidak diteliti oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media wayang flanel dikatakan efektif dikarenakan para siswa 90% siswa telah berhasil melewati nilai KKM.

Penggunaan media wayang planel materi PKN mempengaruhi hasil belajar siswa, penelitian serupa yang dilakukan oleh Wulandari (2015) juga mendukung penelitian ini dimana Wulandari menyatakan bahwa “penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita juga dapat membuat siswa tertarik dan antusias, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta konsentrasi

siswas menjadi lebih tinggi dalam pembelajaran. Penggunaan media wayang juga mengkonkretkan pesan atau isi cerita sehingga pesan atau isi cerita menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil produk akhir dalam penelitian ini adalah wayang panel dengan beragam bentuk pancasila media ini berhasil membuat siswa memahami dengan mudah isi dan kandungan materi dari berbagai gambar, wayang panel terbuat dari berbagai warna yang sangat mencolok sehingga siswa mudah menangkap warna dan menarik perhatian siswa terutama siswa sekolah dasar kelas II. Setelah melalui tahap validasi dari beberapa yang ahli dibidangnya serta uji coba yang dilakukan media wayang panel dengan materi pancasila ini dinyatakan “sangat layak” sehingga tidak perlu revisi kembali.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media wayang panel untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada kelas II SD NEGERI 72 Banda Aceh berdasarkan hasil analisis pengembangan media wayang sebesar hasil validasi ahli materi persentase kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media sebesar 74,26% dengan kategori layak, dan validasi angket guru dengan nilai 86% dalam kategori sangat layak, berdasarkan hal ini media wayang panel berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 81 yang melebihi batas KKM siswa, maka dapat dilihat bahwa pengembangan media wayang panel dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan media wayang panel masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media panel yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media panel dengan tema yang lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media wayang panel agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan media panel dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan siswa agar semua siswa dapat lulus dengan nilai diatas KKM.



DAFTAR PUSTAKA

- A.Ubaedillah & Abdul Rozak. 2003. Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education, Pancasila, Demokrasi, HAM, Dan Masyarakat Madani. Jakarta: Kencana
- Ade Lia Saiputri. 2017. Pengembangan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas iii sdn ngadirejo 2 kediri tahun ajaran 2016/2017. Universitas Nusantara Pgrri Kediri.
- Ardian Kresna. 2012. Dunia Semar. Yogyakarta: Penerbit DIVA Press
- Aristo, Rahardi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Aswan , Zain, Bahri syamsul, Djamarah .2006, Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Penerbit PT. Rineka Cipta
- Ayu Hidayati. 2015. “Penggunaan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas II SDN Ketintang 4 Surabaya”. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
- Budimansyah, D dan Winataputra. 2007. Civic Education ‘Konteks, Landasan, Bahan Ajar, Dan Kultur Kelas. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pasca Sarjana UPI.
- Cogan, J.J. 1999. Developing the Civic Society: The Role of Civic Education, Bandung: CISED
- Cokorda Istri Ratih Komala, Dewi Komang Ngurah Wiyasa, Ni Wayan Suniasih .2016. Penerapan metode bercerita menggunakan media Wayang flanel untuk meningkatkan Kemampuan berbicara pada anak. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Depdiknas.2006. Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: depdiknas

- Eka Sumaryanti, Tahmid Sabri, Rosnita.2018.“ Penggunaan media wayang pada pembelajaran tematik Untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Universitas Tanjungpura.
- Farida Rahim. 2008. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kasmini. Lili. 2018.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaoidh. 2000. Perkembangan peserta didik. Bandung: Universitas terbuka
- Noehi Nasution. 2004. “Psikologi Belajar”. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. Strategi Penguasaan Berbahasa. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Purwono, Urip. 2008. Standar Penilaian Bahan Ajar, Jakarta : BNSP
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013.Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Pestasi Pustaka.
- Ratna Wulandari 2015. Pengaruh penggunaan media wayang terhadap Keterampilan menyimak cerita siswa kelas II b SD negeri kasongan bantul yogyakarta .Universitas negeri yogyakarta.
- Sugiyono.2015. Metode Penelitian Kombinasi (*Mix Methods*). Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widayati.2017.“penggunaan media wayang untuk meningkatkan Keterampilan menyimak cerita pendek. Mojokerto
- Zahra, M. 2011. Kajian TeoriEfektivitas. 9–64.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas :
Nama Lengkap : Ela Ponna
NIM : 1711080025
Tempat/ Tanggal lahir : Matang Ulim, 6 Juli 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Ie Jeureuneh, Trumon Tengah. Aceh Selatan

2. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD : SD Negeri 1 Ladang Rimba
 - b. SMP : SMP Negeri 1 Trumon Timur
 - c. SMA : SMA Negeri 1 Trumon Tengah
 - d. Perguruan tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena

3. Orang Tua/ Wali :
Ayah : S. Abdullah
Ibu : Siti Rajimah
Alamat Orang Tua : Ie Jeureuneh, Trumon Tengah. Aceh Selatan

Demikian Daftar Riwayat Hidup saya buat dengan sebenarnya untuk dapat di
pergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 25 Januari 2022
Penulis

Ela Ponna
1711080025