

**LAMPIRAN**

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X

**Jurnal Ilmiah Mahasiswa**

Volume 2, Nomor 2, Oktober 2021



**Pengembangan Media Wayang Planel untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
PKN Pada Kelas II Negeri 72 Kota Banda Aceh**

Ela Ponna<sup>1</sup>, Musdiani<sup>2</sup>, Aprian Subhananto<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Email : [shintazahra251001@gmail.com](mailto:shintazahra251001@gmail.com)

**ABSTRAK**

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**

*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*

### **PENDAHULUAN**

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 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.

Tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan wayang sebagai media pembelajaran. 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 Kegarwanegaraan 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 diperoleh bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN masih sangat rendah terutama dalam memahami pancasila dan sila-sila dari pancasila. Hal ini 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. Siswa-siswa tersebut mendapat nilai yang kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan. 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 solusi nya. 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 planel yang akan membantu siswa memahami pembelajaran pada materi pancasila. Dengan penggunaan media wayang planel 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.

### ***Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yaitu apakah pengembangan media wayang planel dapat meningkatkan hasil belajar PKN?

### ***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

### ***METODE PENELITIAN***

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Adapun pengembangan ini menghasilkan suatu produk yang disebut wayang planel.

### ***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.

### ***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*.

### ***Teknik Analisis Data***

#### **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 Skala penilaian

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
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 presentasinya// skor jawaban kevalidan

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

Sebelum menghitung hasil presentase kevalidan dari media wayang panel 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

### **Deskripsi Keefektifan Hasil Belajar Siswa**

Data keefektifan media wayang panel 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.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Penelitian***

## Tahap Analisis

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 2, dalam pembelajaran PKN masih memiliki kekurangan pada: (1) kurangnya 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.

## Tahap Desain

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

- a. Menentukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran
- b. Menyusun kerangka wayang panel
- c. Merancang tampilan wayang panel

## Pengembangan dan Produksi

### a. Hasil Validasi Materi

Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2021. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi ahli materi akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 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
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>13</b>	<b>325%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>23</b>	<b>3,25</b>	<b>81,25%</b>	

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi ahli materi mengenai media wayang panel 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 mendapatkan kategori sangat layak.

#### b. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 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				
<b>Jumlah</b>			<b>39</b>	<b>8,91</b>	<b>222,8%</b>	<b>Layak</b>
<b>Skor rata-rata</b>				<b>2,97</b>	<b>74,26%</b>	

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.

#### c. Hasil validasi angket guru

Tabel Validasi guru kelas

Indikator	Nilai Skor	Total Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
-----------	------------	------------	-----------	------------	----------

1	4	1 31	3,44	86,%	Sangat Layak
2	3				
3	3				
4	3				
5	4				
6	4				
7	3				
8	3				
9	4				
Jumlah	31	31	3,44	86,%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi guru kelas diatas diketahui pada indikator mengenai wayang planel 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 86,11

### Tahap Revisi

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>

### Implementasi dan Evaluasi

Uji coba sekala kecil

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.

#### Uji Coba Sekala Besar

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.

#### *Pembahasan*

Penggunaan media wayang panel materi PKN memperngaruhi 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.

## ***PENUTUP***

### ***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 86,11% 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 di lihat bahwa pengembangan media wayang panel dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### ***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
- Aristo, Rahardi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Budimansyah, D dan Winataputra. 2007. Civic Education 'Konteks, Landasan, Bahan Ajar, Dan Kultur Kelas. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah sPasca Sarjana UPI.

Cogan, J.J. 1999. *Developing the Civic Society: The Role of Civic Education*, Bandung: CISED

Noehi Nasution. 2004. "Psikologi Belajar". Gramedia Pustaka Utama. Jakarta

Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*, Jakarta : BNSP

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Zahra, M. 2011. *Kajian Teori Efektivitas*. 9–64.